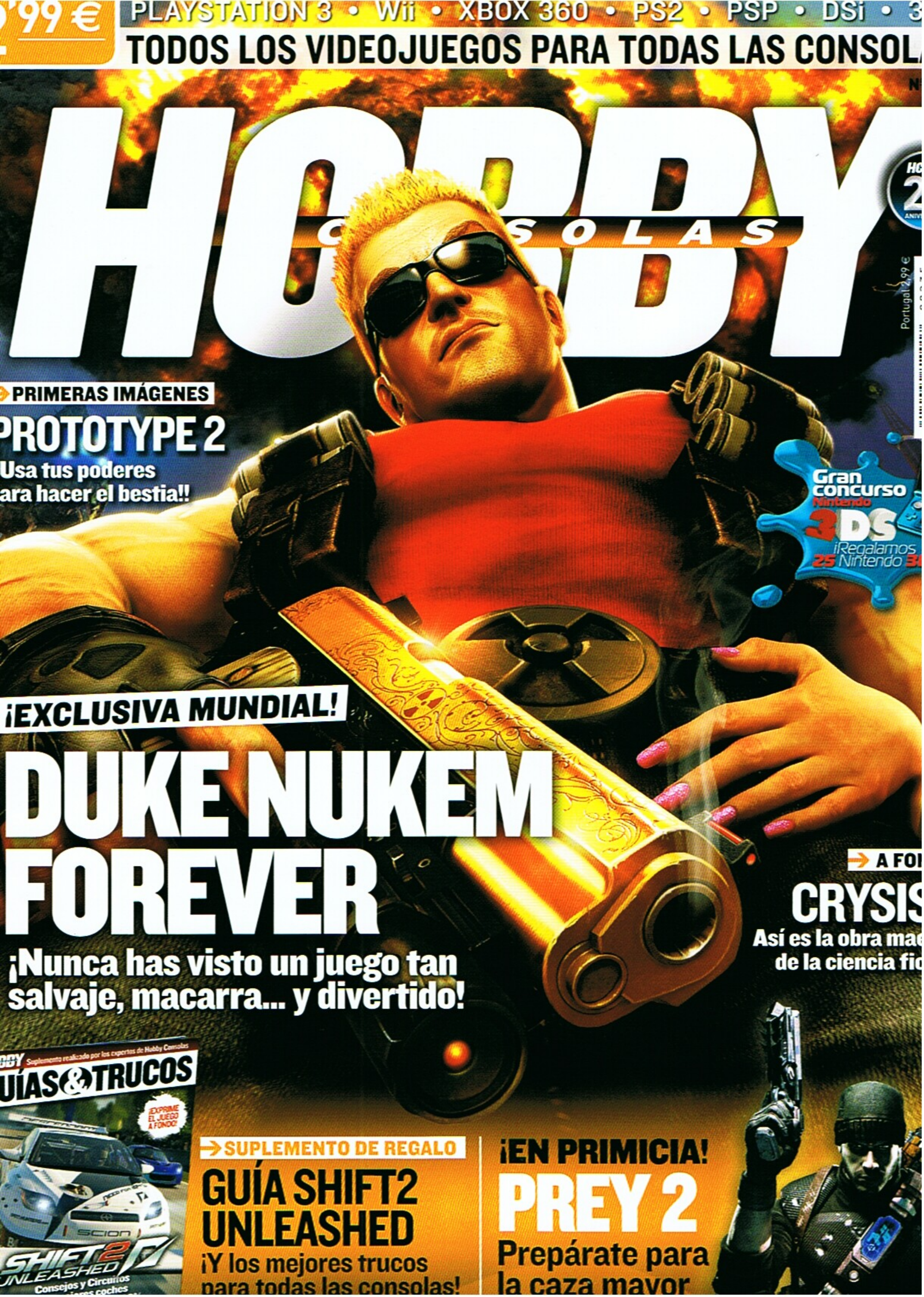


2'99 €
PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • DSi • 3
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOL
HOBBY
CONSOLAS
Portugal 2,99 €
PRIMERAS IMÁGENES
PROTOTYPE 2
Usa tus poderes
ara hacer el bestia!!
Gran concurso
Nintendo
3DS
¡Regalamos
25 Nintendo 3
¡EXCLUSIVA MUNDIAL!
DUKE NUKEM
FOREVER
¡Nunca has visto un juego tan
salvaje, macarra... y divertido!
A FO
CRYSIS
Así es la obra ma
de la ciencia fi
GUÍAS&TRUCOS
SHIFT 2 UNLEASHED
SUPLEMENTO DE REGALO
GUÍA SHIFT2
UNLEASHED
¡Y los mejores trucos
para todas las consolas!
¡EN PRIMICIA!
PREY 2
Prepárate para
la caza mayor







EL KIOSKO DE MIC___MIC



TEAM BONDI
SYDNEY AUSTRALIA
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3

EDITORIAL

BIENVENIDOS



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

manuel@axelspringer.es

El más chulo del barrio

Duke Nukem ha vuelto. Personajes como él (y Solid Snake, Lara Croft, Mario, Marcus, etc) son los que multiplican el carácter mediático de los videojuegos y logran que se produzca un vínculo más fuerte entre jugadores y protagonistas.

El caso de este personaje es especial. Sus creadores idearon en 1991 una parodia exagerada de los héroes de acción del cine (desde John Wayne a Stallone, pasando por Chuck Norris, Charles Bronson y, por supuesto, Schwarzenegger). Así, Duke despliega todas las "cualidades" de estos iconos: Es exageradamente varonil, machista, ególatra, duro, implacable, cínico, socarrón... vamos, como nuestro Torrente, pero a la americana. De ahí que haya que tomárselo con el mismo humor que al popular personaje de Segura.

Por eso *Duke Nukem Forever* es diferente. Nosotros hemos podido jugarlo antes que nadie y nos hemos encontrado con un shooter atípico, políticamente incorrecto, y con un sentido del humor de lo más transgresor. Va a dar que hablar. Como lo harán *Prey 2, Prototype 2, L.A Noire, Gears of War 3* y el resto de los juegos que os presentamos este mes.

No quiero acabar si un sentido recuerdo para Japón. La terrible catástrofe que está sufriendo aquel país, tan vinculado a los videojuegos y en el que tenemos muchos amigos -entre ellos nuestro Kagotani- nos tiene a todos sobrecogidos. Desde aquí queremos mandar todo nuestro afecto y desearles mucho ánimo y fuerzas para que logren salir adelante cuanto antes.





LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Lectores con corazón. La página de Hobby Consolas en Facebook nos permite tener un contacto muy cercano con vosotros, pero ha sido el interés que habéis mostrado por la situación de Christophe Kagotani tras el terremoto de Japón lo que nos ha hecho sentirnos más unidos que nunca. ¡Gracias a todos en su nombre!



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Una catástrofe natural, humana y jugable. El terremoto que ha arrasado Japón, también ha repercutido en los videojuegos. Se han suspendido eventos, se ha perdido el servicio online de varios títulos y aumentaron las reservas de *Disaster Report 4* antes de cancelarse. Ojalá sólo hiciera falta "press start to continue".



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.e

http://blogs.reuters.com/fullfocus/2011/03/14/editors-choice/#a=1. Esa imagen captada tras el terremoto de Japón me ha impactado. Os iba a hablar de lo mucho que me han convencido las aplicaciones de 3DS (en especial, la original *Atrapacaras*), pero tras ver esa foto me he quedado sin fuerzas. ¡Ánimo, Japón!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 235. ABRIL 2011

PÁGINA 30 REPORTAJE

DUKE NUKEM vuelve para vengarse

Viajamos a San Francisco para jugar, en primicia, al "shooter" más salvaje y divertido de los últimos años.





PÁGINA 50 REPORTAJE

Comienza la caza en PREY 2

Desde Wisconsin, y en rigurosa exclusiva, os brindamos los primeros datos e imágenes de este "sandbox subjetivo" que rompe con todo lo que planteó su precursor.



PÁGINA 124 PREESTRENO

Acción futurista en BRINK

Descubrid una nueva batalla multijugador de los creadores de *Fallout* y *The Elder Scrolls*.



PÁGINA 102 REPORTAJE

Analizamos el PRECIO DE LOS JUEGOS

Os explicamos el por qué del precio de los juegos, cómo funcionan las rebajas o las diferencias entre países.



TODOS LOS JUEGOS

LAS GUERRAS EN LOS



MAPA MUNDIAL DE "ZONAS CALIENTES" EN LAS CONSOLAS

Nos adelantamos a la Historia, y os mostramos los lugares que van a entrar en conflicto durante los próximos años... al menos según los juegos bélicos más punteros. ¿Preparados para las batallas?

Escala: 1: 50.000.000

0 — 1000 kilómetros
0 — 1000 millas

Años: 2011-2027

Territorios implicados: EE.UU, México, Centroamérica, Afganistán, Tajikistán, Kurdistán, República Popular China, Corea (norte y sur unificados), Rusia, Irán e Iraq.

EEUU

MÉJICO

CENTROAMÉRICA

HOMEFRONT

En 2027, Kim Jong Un (hijo de Kim Jong Il) se convierte en lider de las dos Coreas y conquista el territorio de los EE.UU.

¿PODRÍA OCURRIR?: Las tensiones entre las dos Coreas están en un peligroso equilibrio. Invadir USA suena a chiste.



GHOST RECON ADVANCE WAR. 2

En el año 2013, las fuerzas especiales de los Estados Unidos se enfrentan a unos rebeldes en el norte de la frontera Mexicana.

¿PODRÍA OCURRIR?: Pese a las revueltas que tuvieron lugar en Ciudad Juarez hace unos años, la zona se ha "pacificado".



APACHE

En el año 2011, controlamos el helicóptero de combate más avanzado del mundo para superar 16 misiones muy variadas.

¿PODRÍA OCURRIR?: Es muy posible que sea una realidad en algunas operaciones americanas contra el narcotráfico.



BATTLEFIELD 3

Dentro de unos años, en 2014 visitaremos ciudades como Teherán o Sulaymaniyah al frente de una fuerza combinada.

¿PODRÍA OCURRIR?: La inestabilidad de la zona y la existencia de pozos de petróleo podrían provocar esta intervención.







RUSIA

TAJIKISTÁN

ORIENTE MEDIO

KURDISTÁN

AFGANISTÁN

HAWX 2

Está ambientado en el 2021, cuando las corporaciones privadas controlan los ejércitos y poseen los aviones más avanzados.

¿PODRÍA OCURRIR?: Es improbable que ninguna empresa alcance poder militar para rivalizar con EE.UU, Rusia e Inglaterra.



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

Cinco años después del primer *Modern Warfare*, la Task Force 141 se enfrenta a la amenaza de unos terroristas rusos.

¿PODRÍA OCURRIR?: El asalto a los Estados Unidos es improbable, aunque el terrorismo ultranacionalista ruso...



OP. FLASHPOINT RED RIVER

La guerra civil en Tajikistán, en 2013, provoca la intervención de China y del poderoso ejército de los EE.UU.

¿PODRÍA OCURRIR?: No. Pese al poder militar de China, no es probable que intervenga en una guerra civil vecina.



MEDAL OF HONOR

Participamos en la guerra de Afganistán, que comenzó en el año 2001 y que todavía no ha terminado.

¿PODRÍA OCURRIR?: Sí. Casi representa "paso por paso" batallas reales, como la lucha en el valle de Korengal.



MOLA

→ El diseño que luce nuestra querida Lara Croft para el nuevo *Tomb Raider*. ¡Eso sí que son unas buenas 3D sin gafas!
Ayyy, pillastre, ya te gustaría a ti ver a la nueva Lara en tres dimensiones, ya sea con gafas o no... ¡Pues a esperar tocan!



→ ¡Que *Killzone 3* sea compatible con Move y con las 3D! Ahora solo me falta comprarme el juego, Move y una tele compatible con 3D...
Y no te olvides de comprar también una consola.

→ Matar "camperos" en el multijugador de *Call of Duty Black Ops*. Así se desaniman y se van de la partida, je, je.
Es lo que en jerga militar se conoce como hacer una "ensalada campera".

→ Haber probado 3DS en Oviedo antes de que saliese en Japón, gracias a la genial campaña Prueba y Verás.
Pronto podrás usarla en el "prau" junto a las "vaques".

→ Que la foto de Yen esté más codiciada que la de Piqué y Shakira.
Pues cuando salga a la luz la foto de Yen con Shakira se va a armar la marimorena...

→ Que Microsoft intente llevar el catálogo de Kinect hasta un público hardcore.
¿Cuánto creéis que va a tardar en llegar un *Halo* con detección de movimiento?



→ Que Rick, de The Walking Dead, y Daniel Quesada, de Hobby Consolas, tengan un aire.
Si ves a Dani por la mañana, antes de tomarse un café, más bien se parece a los zombis... ¡Pero nos ha gustado tu aportación!

NO MOLA

→ Que Square-Enix nos tenga en vilo con Final Fantasy Versus XIII desde hace años y aún no tenga una fecha de salida definitiva.
A nuestros amigos de Square les molan los culebrones, tanto dentro de sus propios juegos como a la hora de crearlos. Paciencia...



→ Que el estado subvencione el cambio de neumáticos pero no el de videoconsolas.
¡Eso, eso, queremos un plan "Wiinove" ahora mismo!

→ Que no salga ningún juego de fútbol sala.
Por no hablar de la acuciante falta de juegos de curling.

→ Que la gente diga que la consola Wii tiene un catálogo escaso, cuando en realidad es impresionante.
Cierto, es tan escaso como la oferta de arroces en un restaurante chino.

→ ¡Que las consolas antiguas duren más que las nuevas! Mi DS murió por un golpecito y mi GB Color sigue viva después de tantos batacazos.
Si es que ya no se hacen consolas como las de antes.

→ ¡Que Bungie no trabaje más para la franquicia *Halo*!
Mira el lado positivo. A lo mejor crean otras franquicias nuevas igual de buenas.

→ Que *I Am Alive* tenga tantos retrasos.
Su título parece ya más bien un grito desesperado...



→ Que, después de 25 años, Mario no haya crecido absolutamente nada en altura y no le haya salido ni una arruguita.
Hombre, es que si saliera en los juegos un Mario en plan "vejestorio" saltando y salvando el mundo, no motivaría igual, ¿no?

TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es


O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que desmostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCION DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



La imagen

Estuvimos en la presentación de 3DS con Andreu Buenafuente y unos invitados muy especiales.

Unas semanas antes del lanzamiento de 3DS, Nintendo nos invitó a la presentación de su nueva consola en España. El conductor del evento fue Andreu Buenafuente, aunque la gala contó con la presencia de personajes de la talla de Eduardo Punset, y desarrolladores como Enric Álvarez (Mercury Steam). Aquí podéis ver al showman (que como es habitual no dejó títere con cabeza) con el famoso divulgador Punset.

→ ESTE MES EN FACEBOOK SE HABLÓ DE...

Los títulos de acción están más de moda que nunca. Será por eso que protagonizan muchos de vuestros debates en Facebook. Pero las nuevas tecnologías tampoco se os escapan...

El posible precio de NGP



Johny Ruumbiitaad

"Si Sony quiere tener éxito con su NGP, debería considerar un precio que no supere los doscientos euros."



Guille Ponce

"Si ya es excesivo que 3DS valga 250... Pues si NGP vale más, me parece que no va a vender mucho por aquí."



Miguel Noval

"Aunque supere los 250 € yo seré el primero en comprarla. Que yo sepa, 3DS no tiene bluetooth ni conexión 3G."



Edu Collantes

"Yo apuesto a que el precio estará por los trescientos "lerus" y subiendo."

Descargas de *Call of Duty*



Fredy Delgado

"Qué recuerdos cuando en los PC la gente hacía multitud de mods para los juegos de la época..."



Daniel Pérez

"Esos mapas son unos alicientes para el juego. Activision no te pone una pistola en la cabeza para que los compres."



Lmi no Hibi

"En *Unreal 3* dan el Titan Pack gratis. Porque consideran que es una bueno tener a los jugadores contentos."



Álvaro Sanjuan

"Para mí el mejor ejemplo es Rockstar con Red Dead. Los de Activison te quieren cobrar por respirar."

El mejor juego de acción



Jorge Galaz

"*Bulletstorm* es el mejor "shooter" que he jugado, pero *Gears of War* es el mejor juego. No hay nada igual."



Wilson Montañez

"Ni *Bulletsorm* ni *Gears of War* se comparan con el título de la potente máquina de Sony *Killzone 3*."



Ismael Lana

"Killzone es la leche. He jugado desde el primero para PlayStation 2 y ninguno de ellos tiene desperdicio."



Kiro Javi López

"Me gusta más Gears que Killzone, con diferencia. Bulletstorm no les llega ni a la suela de los zapatos."

TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

LA POLÉMICA

¿Los lanzamientos para Kinect son suficientes?







Gustavo Acero
Colaborador de Hobby Consolas

Valoremos lo que tenemos

Vale, puede que un fenómeno como Kinect merezca un catálogo más nutrido, pero apenas acaba de nacer y ya le estamos pidiendo nietos. Es lógico que los desarrolladores hayan preferido tantear las primeras reacciones del público que, a juzgar por las aplastantes cifras de ventas, parece muy satisfecho con esos "pocos" juegos. Así que mientras esperamos bombazos como *Star Wars* o *Forza*, ¿por qué no dejamos de quejarnos de vicio y nos "viciamos" a desbloquear logros en *Kinect Adventures*?





Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Se echa en falta más catálogo

Kinect es, por ahora, un cúmulo de buenas intenciones, porque lo cierto es que su repertorio dista mucho de rayar la perfección. Está bien que en los primeros meses sólo hubiera piedras de toque como *Kinect Sports* o *Kinectimals*, bancos de prueba para empezar a experimentar con el periférico. Sin embargo, cuando ha pasado ya un tiempo desde su lanzamiento, oteo el horizonte y sólo veo nubes negras. El potencial está ahí, pero, de momento, no se está aprovechando, ni cualitativa ni cuantitativamente.

SUBEN



→ **LAS DONACIONES** que compañías como Sega, Sony o Nintendo han hecho para ayudar a los damnificados por el terremoto de Japón.

→ **ÓSCAR ARAUJO,** compositor de la BSO de *Castlevania Lords of Shadow*, fue premiado por la Asociación de Críticos de Cine y Música.

→ **LOS LANZAMIENTOS DE PSP,** que con *Dissidia 012 Final Fantasy* y *The 3rd Birthday* remonta el vuelo. La consola está en forma.

→ **NINTENDO,** que pone a la venta 3DS mientras leéis estas líneas y la promociona con una campaña llena de "famoseo". ¡Suerte!

BAJAN



→ **EL HACKEO DE 3DS** sólo 24 horas después de que se pusiera a la venta en Japón. Los malditos cartuchos R4 vuelven a dar dolor de cabeza...



→ **EL CORTE DE SUMINISTRO DE PS3** en Europa, debido a una demanda impuesta por LG por patentes, pero que ya fue solucionado.



→ **LA CENSURA DE *WE DARE*,** un pack de minijuegos "picantes" para Wii, que no llegará a Inglaterra. A ver si aquí no somos tan mojigatos...



→ **LOS JUEGOS DE DESCARGA DE Wii** han bajado en cantidad y calidad (sobre todo en cantidad) en estos meses. ¡Que no todo es 3DS!

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Yu Suzuki
Creador de *Shenmue*

“Probablemente Sega me deje hacer *Shenmue III*. Es solo una cuestión de conseguir el presupuesto.”



Shigeru Miyamoto
Director General de Desarrollo en Nintendo

“Hay quien dice que Nintendo 3DS es una DS con mejores especificaciones técnicas, pero es mucho más que eso.”



David Cage
Creador de *Heavy Rain*

“Los juegos dicen que soy el bueno, aunque encarne a un asesino en masa. ¿Qué sentido tiene? ¿Besar a la princesa al final es el premio?”



MORTAL KOMBAT
DESATA YA
LA VENGANZA DE SCORPION
EN TU IPHONE
VE EL VÍDEO COLOCANDO
AQUÍ TU IPHONE Y YENDO A:
WWW.MKSCORPION.COM/ES
EL 26 DE ABRIL
SCORPION SE VENGARÁ
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
Mortal Kombat software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)
iphone is a trademark of Apple inc. registered in U.S. and other countries. Apple is not a participant in or a sponsor of this promotion.
NETHERREALM
WB GAMES
18
www.pegi.info
THEMORTALKOMBAT.COM
FACEBOOK.COM/MORTALKOMBAT

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 28 DE FEBRERO

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Wii Party	(Wii)	-	1
2	Killzone 3	(PS3)	-	1
3	Call of Duty: Black Ops	(PS3)	1	4
4	Gran Turismo 5	(PS3)	2	4
5	New Super Mario Bros.	(Wii)	5	3
6	Test Drive Unlimited 2	(PS3)	-	1
7	Dead Space 2	(PS3)	-	1
8	Marvel vs Capcom 3	(PS3)	-	1
9	Assassin´s Creed La H.	(PS3)	4	4
10	FIFA 11	(PS3)	3	6





Killzone 3
El estreno de la nueva entrega de *Killzone* ha sido un exitazo. Y es que en tan solo 5 días (el juego salió a la venta el 23 de Febrero) ha conseguido posicionarse como el segundo título más vendido en nuestro país ese mes.

Wii Party
Parece ser que cada vez somos más propensos a montar la fiesta en casa, porque los minijuegos de *Wii Party* han arrasado.

Por consolas

PS3
1 Killzone 3
2 Call of Duty: Black Ops
3 Gran Turismo 5
4 Test Drive Unlimited 2
5 Dead Space 2
6 Marvel vs Capcom 3
7 Assassin´s Creed la H.
8 FIFA 11
9 DBZ: Raging Blast 2
10 GTA IV Complete Edition

XBOX 360
1 Test Drive Unlimited 2
2 Marvel vs Capcom 3
3 Kinect Sports
4 Assassin´s Creed la H.
5 Dead Space 2
6 Call of Duty: Black Ops
7 GTA IV Complete Edition
8 Red Dead Redemption
9 FIFA 11
10 Far Cry 2 + POP+ End W

Wii
1 Wii Party
2 New Super Mario Bros
3 Planet 51
4 Super Mario Galaxy 2
5 FIFA 11

NDS
1 Inazuma Eleven
2 New Super Mario Bros
3 Art Academy
4 Planet 51
5 Mario vs Donkey Kong

PSP
1 Invizimals Shadow Zone
2 Code Lyoko
3 Sega Megadrive Collect.
4 Need For Speed Pro.
5 Sonic Rivals

PS2
1 Pro Evol. Soccer 2011
2 FIFA11
3 Cars: Race o Rama
4 Sonic Heroes
5 Spartan Total Warrior

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 20 al 27 de Febrero — Datos cedidos por MagicBox

1 Phantasy Star Portable 2 Infinity PSP
2 SD Gundam G Generation World PSP
3 Professor Layton & the Mask of Miracle 3DS
4 Makai Senki Disgaea 4 PS3
5 Nintendogs + Cats 3DS
6 Sengoku Musou Chronicles 3DS
7 Super Street Fighter IV 3D Edition 3DS
8 Ridge Racer 3D 3DS
9 Monster Hunter Portable 3rd PSP
10 The Idolmaster 2 Xbox 360



Profesor Layton & the Mask of Miracle ha sido el título más vendido de 3DS en la semana de lanzamiento de la nueva consola de Nintendo en Japón. ¡Ha colocado más de 100.000 copias!

En EE.UU.

Del 19 al 26 de Febrero — Datos cedidos por VGChartz

1 Killzone 3 PS3
2 Bulletstorm Xbox 360
3 Wii Sports Wii
4 Just Dance 2 Wii
5 Wii Sports Resort Wii
6 Call of Duty: Black Ops Xbox 360
7 Kinect Adventures! Xbox 360
8 Michael Jackson: The Experiencie Wii
9 Dead Space 2 Xbox 360
10 Call of Duty: Black Ops PS3

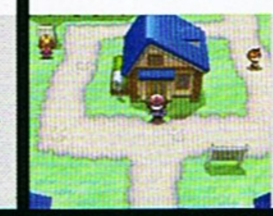


Bulletstorm puede presumir, además de ser un shooter bastante bestia, de haber vendido casi 200.000 unidades de la versión de Xbox 360 en EEUU... ¡En tan solo una semana!

En Gran Bretaña

Del 26 de febrero al 5 de marzo — Datos cedidos por UKIE

1 Pokémon White Version NDS
2 Pokémon Black Version NDS
3 Fight Night Champion PS3, Xbox 360
4 Bulletstorm PS3, Xbox 360
5 Killzone 3 PS3
6 Call of Duty: Blacks Ops PS3, Xbox 360, Wii
7 Just Dance 2 Wii
8 FIFA 11 PS3, Xbox 360, Wii
9 Dead Space 2 PS3, Xbox 360
10 Wii Party Wii



Los Pokémon han invadido el Reino Unido y los "jugones" británicos están encantados. Y es que estos simpáticos bichos (los pokémon, no los británicos) enganchan a cualquiera.

La cifra

374.764



unidades de 3DS se vendieron el día de lanzamiento en Japón, agotando todo el stock disponible en tan solo unas horas.


EL VALOR ES INMORTAL
MARVEL STUDIOS
THOR
29 DE ABRIL EN CINES
SÍGUENOS EN PARAMOUNT PICTURES SPAIN: facebook twitter tuenti
Y GANA FANTÁSTICOS REGALOS.
TAMBIÉN EN CINES 2D Y 3D
MARVEL
WWW.THOR-LAPELICULA.ES

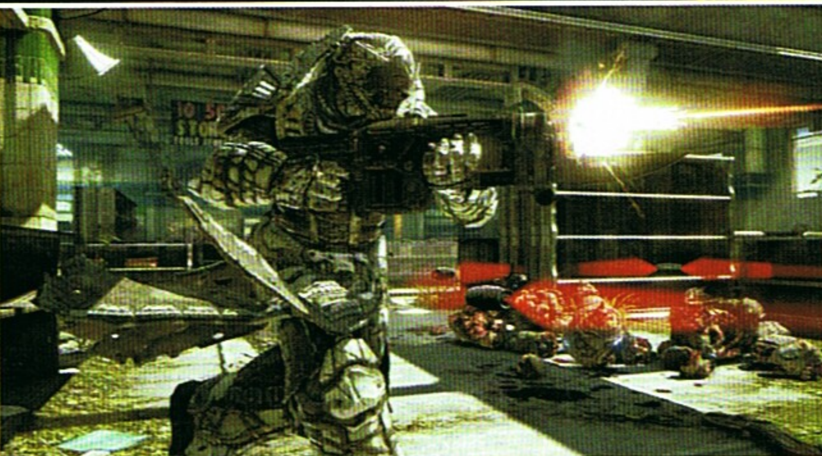
PRÓXIMO LANZAMIENTO XBOX 360

La apoteosis de la guerra futura

Estuvimos en la Microsoft Games Showcase de San Francisco, donde pudimos jugar el espectacular modo multijugador de Gears of War 3 y hablar con sus creadores.

El próximo 20 de septiembre se pondrá a la venta en todo el mundo *Gears of War 3*, el épico final de esta trilogía de acción futurista, desarrollada por Epic Games para Xbox 360. Pero antes de que comience la batalla, hemos tenido la oportunidad de probar **la beta multijugador, que estará disponible a partir del próximo 25 de abril** para aquellos que reserven el juego o compren determinados productos.

Esta versión nos permitirá combatir en enfrentamientos "5 contra 5" en nuevos escenarios: como una villa de inspiración colonial, un centro comercial o un campo de Thrashball (una especie de fútbol americano futurista). Otra de las principales novedades será **el uso de armas como el Retro Lancer (que está equipada con una bayoneta en lugar de la sierra) o la escopeta recortada** y el traje de jugador de Thrashball para Cole Train. Mientras jugamos, podremos desbloquear contenido exclusivo, como la medalla de Beta Tester y algunas armas especiales (entre las que destaca el Retro Lancer dorado) que podremos conservar en el juego final. Otra de las noticias más esperadas, y que escuchamos de boca del propio Cliff Bleszinski (creador de la saga) será **el uso de servidores dedicados, para garantizar el perfecto funcionamiento del modo online**. Respecto a la historia principal, aún se mantiene en secreto, sólo se ha confirmado la aparición de personajes como Adam, padre de Marcus. *



LA BETA MULTIJUGADOR contará con elementos desbloqueables, que podremos conservar en el juego definitivo, cuando salga a la venta el próximo 20 de septiembre.

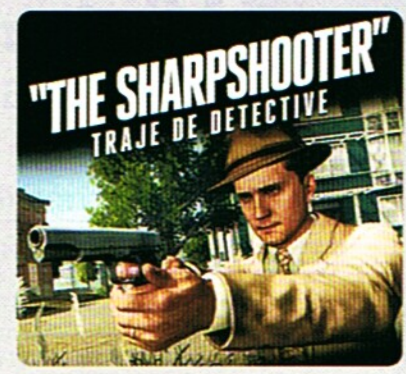


COLE TRAIN LUCIRÁ UN NUEVO TRAJE y aparece armado con una escopeta de cartuchos recortada, una de las armas más potentes en las distancias cortas.



EL MULTIJUGADOR DE GEARS OF WAR 3 TENDRÁ SERVIDORES DEDICADOS

NOTICIAS BREVES



LA CIUDAD DE L.A. SE LLENA DE EXTRAS

Todos los que reserven *L.A. Noire* antes de su lanzamiento, el 20 de mayo, podrán disfrutar de jugosos extras, según el establecimiento donde lo vayamos a comprar. Serán dos nuevos casos: "La ciudad desnuda" y "El lapsus" junto a nuevos trajes y armas para Phelps y al desafío de buscar 20 placas de la policía repartidas por toda la ciudad.

MÁS PELÍCULAS BASADAS EN VIDEOJUEGOS

Sony Screen Gems (productora de las películas de Resident Evil) ha comprado los derechos para lanzar un largometraje basado en *Devil May Cry*, y que contará con el guionista de Kane & Lynch. Por otra parte, ya se encuentra en preproducción la tercera entrega de Tomb Raider, esta vez sin Angelina Jolie como Lara Croft. También están en marcha las secuelas de Silent Hill y una nueva Resident Evil.

UNA RIVAL A LA ALTURA DE NATHAN DRAKE



La misteriosa mujer de la imagen se llama Katherine Marlowe y es líder de una organización secreta con más de 400 años de antigüedad. Ella será nuestra archienemiga en *Uncharted 3* y tratará de arrebatarnos nuestros hallazgos.

CONTINÚA LA ACCIÓN EN LA GUERRA MODERNA

El productor de Danger Close, Greg Goodrich, ha confirmado el desarrollo de un nuevo *Medal of Honor*, secuela del juego de 2010.




NOVEDADES EN EL COMBATE MÁS SALVAJE

Mortal Kombat, que sale el 21 de abril, será compatible con 2D y 3D simultáneamente, tendrá más de 60 fatalities y nuevos modos.

¿Sabes qué...

juego de Wii se versionó en 3D cuando se estaba creando Nintendo 3DS?

RESPUESTA EN LA PÁGINA 22 >>



Visto así...

por Melissa

→¡Qué descubrimiento! **¡*Street Fighter* sigue vivo!** Yo que lo tenía asociado a los recres... Había un amigo que se tiraba horas jugando y formaba siempre un corrillo a su alrededor. Pero no te lo pierdas, **de aquellos pixelotes y esas máquinas enormes** hemos pasado al (cojo aliento) *Super Street Fighter IV 3D Edition*. Y es que los tiempos pasados siempre vuelven, aunque sea envueltos en nuevas formas.

→El 3D no solo arrasa en el cine, aunque sea en espantos como Torrente 4 (me pregunto quién querrá ver cómo se espachurra una espinilla). También llega a las consolas. Ya me han enseñado la máquina de Nintendo, **aunque confieso que me ha dejado un poco ciega.**



EL MODO "LITE", o cómo crear un *Super Street Fighter IV* para "dummies".

→**Lo que no entiendo es que este *Street Fighter* tenga un modo "fácil" de control.** ¡Si todos dicen que la gracia está en picarse! Eso es tan artificial como la comida de los astronautas. ¡A ver a quién es el lila, en un mundillo con tanto "machote", que admite jugar con ayuda! Yo entrenaré en casa con Chun-Li en modo Pro, a ver si dejo sentados de culo a los de la redacción en mi próxima visita. Porque cuando me pongo, me pongo, que fui la primera de mis amigas en terminar Los Pilares de la Tierra (leyendo en el metro, que tiene más mérito).

PRIMEROS DATOS PS3 - XBOX 360

Los muertos surgen de sus... hamacas

Preparaos para unas terroríficas vacaciones en Dead Island, una aventura cargada de zombis.

Deep Silver, creadores de *Cursed Mountain*, nos va a invitar a pasar unas vacaciones de pesadilla en Banoi, una isla de Papua Nueva Guinea que ha sido tomada por los zombis. Nosotros podremos controlar (en primera persona) a cuatro personajes inmunes a la infección: el surfero Logan, la empleada de hotel Xian Mei, Puma y el rapero Sam B. Todos ellos estarán atrapados en un complejo turístico y tendrán que colaborar (en el modo multijugador) para escapar de unos entornos muy abiertos, mientras disfrutan de elementos de rol, como la posibilidad de modificar sus armas o mejorar con la experiencia. *Dead Island* saldrá finales de este año, pero para ir abriendo boca nos os perdáis el tráiler. *

Vídeo en HOBBYNEWS.es

LA LUCHA CUERPO A CUERPO, con armas que podemos modificar, será protagonista de este juego.

CUATRO PERSONAJES deberán sobrevivir en una paradisiaca isla infestada de muertos vivientes.

PRIMER CONTACTO XBOX 360

Disparos con ritmo para Kinect

Utilizamos nuestro cuerpo para disfrutar con el último "experimento" de Tetsuya Mizuguchi, Child of Eden.



EL APARTADO TÉCNICO será bastante "psicodélico" y estará inspirado en conceptos artísticos como la sinestesia del pintor ruso Kandinski.

Uno de los juegos más originales del catálogo de Xbox 360 es *Child of Eden*, una "secuela espiritual" de *Rez* (PS2 y Dreamcast) que Ubisoft lanzará en junio. Este "shooter" sobre raíles será compatible con Kinect (aunque también se podrá jugar con el mando) y tendrá un diseño muy artístico, con diseños coloridos y música de estilo "new age" que cambiará a medida que jugamos. El control con el cuerpo será muy sencillo: manejaremos un punto de mira con la mano (el disparo será automático) y usaremos las piernas y palmadas para lanzar ataques especiales. *

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360

Acaba con los traficantes al estilo del Salvaje Oeste

Este verano regresará la acción "a la mexicana" en Call of Juarez: The Cartel.

Un peligroso narcotraficante se convertirá en nuestro objetivo en la tercera entrega de *Call of Juarez*, que dará el salto del western a una ambientación más actual.

Este "shoot´em up" desarrollado por Ubisoft estará protagonizado por tres agentes de la ley: Kim Evans, de la CIA, el agente de la DEA Eddie Guerra y el detective de la policía de L.A. Ben McCall (descendiente del protagonista del juego anterior, Ray McCall).

The Cartel contará con 15 niveles muy variados (con fases de conducción e interrogatorios intercaladas entre los tiroteos) y un modo online cooperativo para tres jugadores, con variaciones dependiendo de nuestro personaje.



LOS HÉROES son un miembro de la DEA, un detective de L.A. y una agente del FBI.



LA AMBIENTACIÓN de este "shooter" mezcla el estilo del Salvaje Oeste y la época actual.

EDICIÓN ESPECIAL XBOX 360

Esta edición de Kinect es una verdadera joya

Sigue el ritmo con Dance Central y consigue esta edición especial.

Con motivo de la última gira de Kylie Minogue, patrocinada por el juego *Dance Central*, Microsoft ha diseñado un sensor Kinect de coleccionista que cuenta con más de 6000 incrustaciones de cristales Swaroski. Sólo hay 15 unidades en todo el mundo (una de ellas se encuentra en nuestro país) y para conseguirla tenéis que apuntaros a un concurso de baile, y derrotar a la mismísima Kylie bailando el tema "Can´t get you out of my head" en la consola. Toda la información del concurso se puede encontrar en el perfil **http://www.facebook.com/xboxes**. ¿Os atrevéis a competir con la cantante australiana en su terreno?



QUINCE KINECT como este se sortearán en todo el mundo. Uno de ellos entre los fans españoles.

¡Mario Galaxy!

Versiones en 3D estereoscópicas de este y otros juegos como *Mario Kart* o *Wii Sports* convencieron a los jefes de Nintendo del potencial de las 3D.

PRIMER CONTACTO PS3 Y XBOX 360

La hora del murciélago

Hemos disfrutado con los primeros minutos de juego de Batman Arkham City.

Casi como el propio Batman, este título, desarrollado por Rocksteady y Warner Bros, se mantendrá en las sombras hasta su lanzamiento, durante el próximo mes de octubre. Nosotros hemos contemplado los 15 primeros minutos de juego en el Microsoft Game Showcase de San Francisco, y nos han dejado impresionados.

Los escenarios exteriores serán una de las primeras novedades (más grandes y con mayor importancia que en el juego anterior). Y lo mismo ocurrirá con los nuevos movimientos de nuestro héroe, como planear con la capa, lanzarse en picado o colgarse de los helicópteros que patrullan por Gotham City. También hemos conocido el nuevo look de Harley Quinn, Catwoman o Dos Caras, y la posibilidad de usar el modo detective (una especie de realidad aumentada) para detectar, por ejemplo, a un confidente de la policía entre los matones. Los diseños serán más oscuros que en el primer juego. *





EL SIGILO y sus gadgets más sofisticados serán el principal arma de Batman para detener a los criminales.



ANUNCIO iPHONE

Carreras supersónicas en iPhone

Sonic All Stars Racing llega al teléfono de Apple.

El famoso puercoespín azul (y sus amigos de otros juegos, como *Crazy Taxi*, *Samba de Amigo*, *Super Monkey Ball* o *Shenmue*) también competirán en iPhone e iPod Touch. Será una versión táctil del juego de carreras locas que apareció en PS3, Xbox 360 y Wii hace un año y se podrá descargar, a través de App Store, desde esta misma primavera. *



en voz baja

por javier abad

→Hola amigos, bienvenidos de nuevo a este rincón de la revista dedicado a desvelar los entresijos de los videojuegos. Lo primero que os cuento hoy tiene que ver con la **fecha de salida de NGP.** Casi todo el mundo daba por hecho que llegaría a Japón a finales de este año y al resto de territorios ya en 2012, pero ahora se apunta a un lanzamiento mundial, y hasta **se adelanta una fecha: el 11 de noviembre.**

→Un rumor insistente es el que habla de **una nueva entrega de la saga *Resident Evil*, llamada *Raccoon City*.** Con ese nombre, parece claro que se desarrollaría en la ciudad del primer juego, pero dado que fue destruida, se especula con que **el argumento narre los hechos previos** a ese primer capítulo de la serie.



¿VOLVEREMOS A RACCOON? Y si es así, ¿en que momento temporal lo haremos?

→La utilidad de **Kinect** con juegos "hardcore" está todavía por descubrir, aunque de ser cierto lo que he leído por ahí, quizá **la continuación de Halo Wars** nos permita comprobar qué tal se llevan el género de la estrategia y el periférico de Microsoft.

→Y hablando de **Microsoft**, atención al último rumor-bomba que os traigo. ¿Estáis sentados? Pues sabed que la compañía de Redmond está buscando a través de LinkedIn **personal que trabaje en el desarrollo de Xbox y "futuras plataformas"**. ¿Será el pistoletazo de salida para la próxima generación de consolas?

PRIMEROS DATOS TODAS LAS CONSOLAS

Descubre el poder del dios del trueno

En primavera podremos disfrutar de Thor: God of Thunder en el cine y las consolas.



El 29 de abril se estrena en el cine Thor, la historia del dios del trueno, que fue expulsado de Asgard por su arrogancia y enviado a la Tierra, donde se convirtió en un héroe. Seguro que os suena, porque es una adaptación del cómic de Marvel dirigida por Kenneth Branagh, y que además llegará acompañada de su correspondiente versión jugable para todas las consolas.

Thor: God of Thunder, el juego, está siendo desarrollado por Sega, y narrará hechos anteriores al film, con la inclusión de algunos personajes como Ulik y Surtur que solo aparecen en los tebeos. Será un juego de acción en tercera persona, en el que nos enfrentaremos a criaturas gigantescas armados con nuestro martillo y con el poder de controlar los elementos. Los gráficos y las voces originales serán igualitos a los de la película.



EN EL JUEGO combatimos contra criaturas míticas de Asgard armados con el martillo Mjolnir. Será muy similar a la película, con las mismas voces originales.

LA PELÍCULA contará con Chris Hemsworth en el papel de Thor, y Anthony Hopkins como su padre, Odín. Será dirigida por el prestigioso Kenneth Branagh.

5 PREGUNTAS A... MARRON

El cómico del Hormiguero es todo un jugón, y lo pone en práctica junto a Juan y Damián, sus compañeros en el programa de Cuatro y en el grupo El Hombre Linterna.

1 ¿Te gustan los videojuegos?
Claro, poder ser un **fontanero enano** que va cazando setas y saltando tortugas no sucede así como así... a no ser que tomes algo. Entonces sí.

2 ¿Cual fue tu primer juego?
Jugué uno de boxeo en la **Atari 2600** de un amigo del barrio. En aquella época el 3D eran unos aperitivos que ponían en los cumpleaños.

3 ¿Y la primera consola que tuviste?
La **Master System**, de Sega, que tenía unos cartuchos mas gordos que la cartera de mi madre.

4 ¿A qué juego estás jugando actualmente?
Juego mucho con mis amigos a ***Wii Party*** y a ***Michael Jackson: The Experience***, porque somos muy de mover el pandero.

5 ¿Juegas solo o en compañía de tus colegas?
Siempre que se puede, en compañía, porque ya lo decían en **La bola de Cristal**: ¡solo no puedes, con amigos sí!



PRIMER CONTACTO PS3 - XBOX 360

El campo de batalla llega hasta nuestra casa

Electronic Arts y DICE apostarán por el realismo en el nuevo Battlefield 3.

Desde Teherán a París o Nueva York, este "shooter" nos invitará a acompañar a los marines de los EE.UU. en los combates urbanos más intensos de la guerra moderna (será el año 2014). El motor Frostbite, que permite destruir los escenarios en tiempo real, se unirá a la tecnología ANT, que se usa en las animaciones de los juegos de EA Sports, para brindarnos la experiencia más creíble. El multijugador online contará con modos "versus" y cooperativo, y la posibilidad de manejar vehículos (con el regreso de los cazabombarderos). La fecha de lanzamiento, aún por determinar, será a finales de año. *



EL MODO CAMPAÑA nos mostrará (en primera persona) los diferentes tipos de combate urbano que se pueden dar en la guerra actual.

ANUNCIO PS3 Y PSP

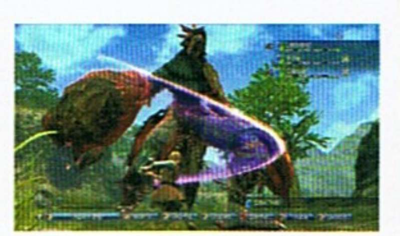
Rol de espada y brujería en las consolas de Sony

La saga White Knight Chronicles se completará en PSP y PlayStation 3.

El próximo mes de mayo los aficionados al rol tendrán una doble alegría. Por un lado, continuarán las aventuras de Leonard en *White Knight Chronicles II*, una épica aventura para PS3 desarrollada por Level 5, que incluirá una versión remasterizada del juego original y que contará con modo online para 6 jugadores. Por otro lado, podremos descubrir el origen de Balandor, diez mil años ántes, gracias a *Origins*, un juego de PSP (que también incluirá multijugador para 4 usuarios) en el que nos pondremos en el otro lado del conflicto. *



WHITE KNIGHT CHRONICLES ORIGINS es una precuela para PSP con modo online.



WHITE KNIGHT CHRONICLES II continúa las aventuras de Leonard en PS3.









Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

ABRIL



1 PSP

THE 3rd BIRTHDAY vuelve a poner de actualidad la saga *Parasite Eve*. Aya Brea es la heroína de moda en PSP.



1 PS3/360

DYNASTY WARRIORS 7 trae un pedacito del Japón medieval a nuestras consolas.



1 PS3/360/Wii/PSP

WWE ALLSTARS se sube al ring con los grandes mitos de la lucha libre.



14-17 EVENTO

EL SALÓN DEL CÓMIC de Barcelona es una cita indispensable para los fans.



19 PS3/360

PORTAL 2 nos quiere sorprender con su mezcla de puzle y disparos.



19 PS3/360

MORTAL KOMBAT es otro clásico de la lucha que se quiere poner en forma para intentar ganar el gran combate del género.



21 PS3/360

OP. FLASHPOINT nos llevará al frente de guerra.

22 Wii

CONDUIT 2 busca reclutas contra los aliens. ¿Os apuntáis vosotros?



22 XBOX 360

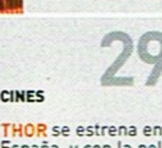
CARNIVAL GAMES, diversión para todos con el sello de Kinect.



22 PSP

FINAL FANTASY IV nos trae a la portátil todo un clásico de Square-Enix. Ideal para fans del rol.





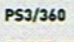
29 CINES

THOR se estrena en España, y con la peli vendrán también los juegos oficiales.

29 PS3/360

VIRTUA TENNIS 4 hará uso de Move y Kinect para ganar todos los puntos.

MAYO



6 PS3/360

DUKE NUKEM FOREVER nos traerá la acción más descarada.



12 TODAS

LEGO PIRATAS DEL CARIBE, cine y figuras en nuestra consola.

20 PS3/360

BRINK y su modo multijugador nos darán un subidón de adrenalina.

20 PS3/360

L.A. NOIRE será puro cine negro en versión jugable.





24 PS3/360

DIRT3! dará al salida al Mundial de rallies.





27 PS3/360

DUNGEON SIEGE 3 va a mezclar rol y acción en un solo desarrollo.



27 PS3/360

FEAR 3 nos asustará con su acción de pesadilla.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Hunted	PS3, 360	1 de junio	•Rage	PS3/360	16 sept.	•Battlefield 3	PS3, 360	Otoño
•Supremacy MMA	PS3, 360	16 de junio	•Gears of War 3	Xbox 360	20 sept.	•Devil May Cry	PS3, 360	Otoño
•E3 (Los Angeles)	Feria	7 - 9 junio	•Call of Juarez	PS3, 360	Verano	•Resistance 3	PS3	Otoño
•Dynasty Warriors 7	PS3, 360	Primavera	•Capitán America	Todas	Verano	•Silent Hill Downpour	PS3/360	Otoño
•LEGO Ninjago	NDS	Primavera	•LEGO Piratas del Caribe	Todas	Verano	•The Darkness 2	PS3/360	Otoño
•Warhammer 40,000	PS3, 360	Primavera	•Tokyo Game Show	Feria	15 -18 sept.	•Skyrim	PS3/360	11 nov.
•Yakuza 4	PS3	Primavera	•Rage	PS3, 360	16 de sept.	•Bioshock Infinite	PS3/360	Invierno
•Gamescom	Feria	17 - 21 agosto	•Gamefest (Madrid)	Feria	29 sep. - 2 oct.	•Final Fantasy XIII-2	PS3/360	Invierno
•Deus Ex H. Revolution	PS3, 360	26 agosto	•Anarchy Reigns	PS3, 360	Otoño	•Tomb Raider	PS3/360	2011

A LA VENTA 19 DE ABRIL

PORTAL 2™

EMPIEZA A PENSAR CON PORTALES













www.portal2.es



NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

¡Regala una figura de los Rabbids!



■ **¡Nintendo Acción os regala** una figurita de los Raving Rabbids... para que podáis comenzar vuestra colección!

■ **En portada, Super Street Fighter IV 3D Edition,** el mejor valor de la nueva 3DS. Llevan un reportaje con todas las novedades del juego y el análisis con la puntuación. No os lo podéis perder.

■ **Guía Pokémon Blanco y Negro.** Sí, como lo oís, aquí está la primera entrega del paso a paso, con montones de secretos y trucos para que avancéis sin miedo por el nuevo mundo de Pokémon.

■ **Reportaje a fondo.** Así es Nintendo 3DS, la consola 3D sin gafas. Valoran y puntúan todos sus aspectos. Y os cuentan todo lo que necesitáis saber sobre la conexión StreetPass.

→ PLAYMANÍA

L.A. Noire en exclusiva



■ **¡Así es L.A. Noire!** Ya han jugado a la nueva aventura de Rockstar (casos inéditos que nadie ha probado aún) y os cuentan cómo se juega, qué tiene de especial... ¡y cuánto les ha gustado!

■ **¡De regalo, un CD cargado de trucos!** 10.000 trucos y 45 guías completas (desde novedades como *Killzone 3* a clásicos como *FFVII*), en formato PDF para que podáis leerlas o imprimirlas desde vuestro PC.

■ **10 juegos para soñar.** Pasan revista a los juegos más prometedores del momento, desde *Uncharted 3* a *Deus Ex*, pasando por *Skyrim*, *InFamous 2*, *Mortal Kombat*...

■ **PS2:** Ha alcanzado 150 millones de unidades en el mundo y en PlayManía lo celebran con un homenaje en el que hacen un repaso a su historia..

■ **Comparativa.** Prueban a fondo los 8 mejores juegos de rol de PS3, para que elijáis el que mejor se adapta a vuestros gustos: *Final Fantasy XIII*, *Dragon Age II*, *Mass Effect 2*, *Fallout New Vegas*...





→ E-GIRL

Así es Justin Bieber

■ **Reportaje "Llega la biebermanía".** Justin Bieber está a punto de aterrizar en nuestro país, su peli se acerca a nuestros cines... Si sois auténticas fans, no os podéis perder este repor. Además, os enseñan cómo hacer un blog de fans de Justin paso a paso.

■ **Reportaje "Sal wapa en tu perfil de Tuenti".** ¿Queréis que vuestra foto de perfil cause sensación? ¿Que todo el mundo hable de vosotras en la red? ¡Os enseñan los mejores trucos para retocar vuestras fotos favoritas!

■ **Juegos.** Ya tienen Nintendo 3DS y es genial, porque podéis pasarlo en grande ¡sin juegos! Descubrid las aplicaciones de la portátil ¡y flipad! Además, atentas a las últimas novedades para consola: *Kirby's Epic Yarn*, *Pokémon Blanco y Negro*, *Zhu Zhu Pets*... ¡y mucho más!

→ MICROMANÍA

¡El embrujo del Rol!

■ **Descubrid todo sobre The Witcher 2.** Aquí están todos los detalles de uno de los juegos de rol más esperados del año para PC, en un exhaustivo reportaje.

■ **Los mejores juegos de Estrategia para PC:** Una selección de los títulos más impresionantes del género. Escoged vuestro favorito entre juegazos de la talla de *Total War: Shogun 2*, *RUSE*, *Civilization V* y muchos más.

■ **Análisis de los juegos del mes.** Los expertos ponen bajo la lupa *Dragon Age 2*, *Test Drive Unlimited 2*, *Warhammer 40.000 Dawn of War 2 Retribution*...

■ **Juego de regalo, en el DVD.** Este mes, disfrutad de la mejor acción táctica en la Segunda Guerra Mundial con *Brothers in Arms: Earned in Blood.*





NUESTRA PRIMERA PARTIDA CON DUKE NUKEM FOREVER

EL MÁS MACARRA DEL UNIVERSO

■ PS3 - 360 ■ 2K Games ■ Lanzamiento: 6 de mayo

Tras 12 años de eterno desarrollo, cambios de motores e incluso de compañías, llega *Duke Nukem Forever* con toda la acción, la testosterona, las chicas y el sentido del humor típicos de la saga. ¡Larga vida al Duke!

Hemos viajado hasta San Francisco para echar unas partidas en exclusiva al nuevo *Duke Nukem Forever*, el juego más descarado y transgresor que hemos visto en los últimos años. El modo historia comienza en el lujoso ático (en el piso 69, claro) donde vive Duke tras obtener fama y dinero por salvar el mundo en *Duke Nukem 3D*.

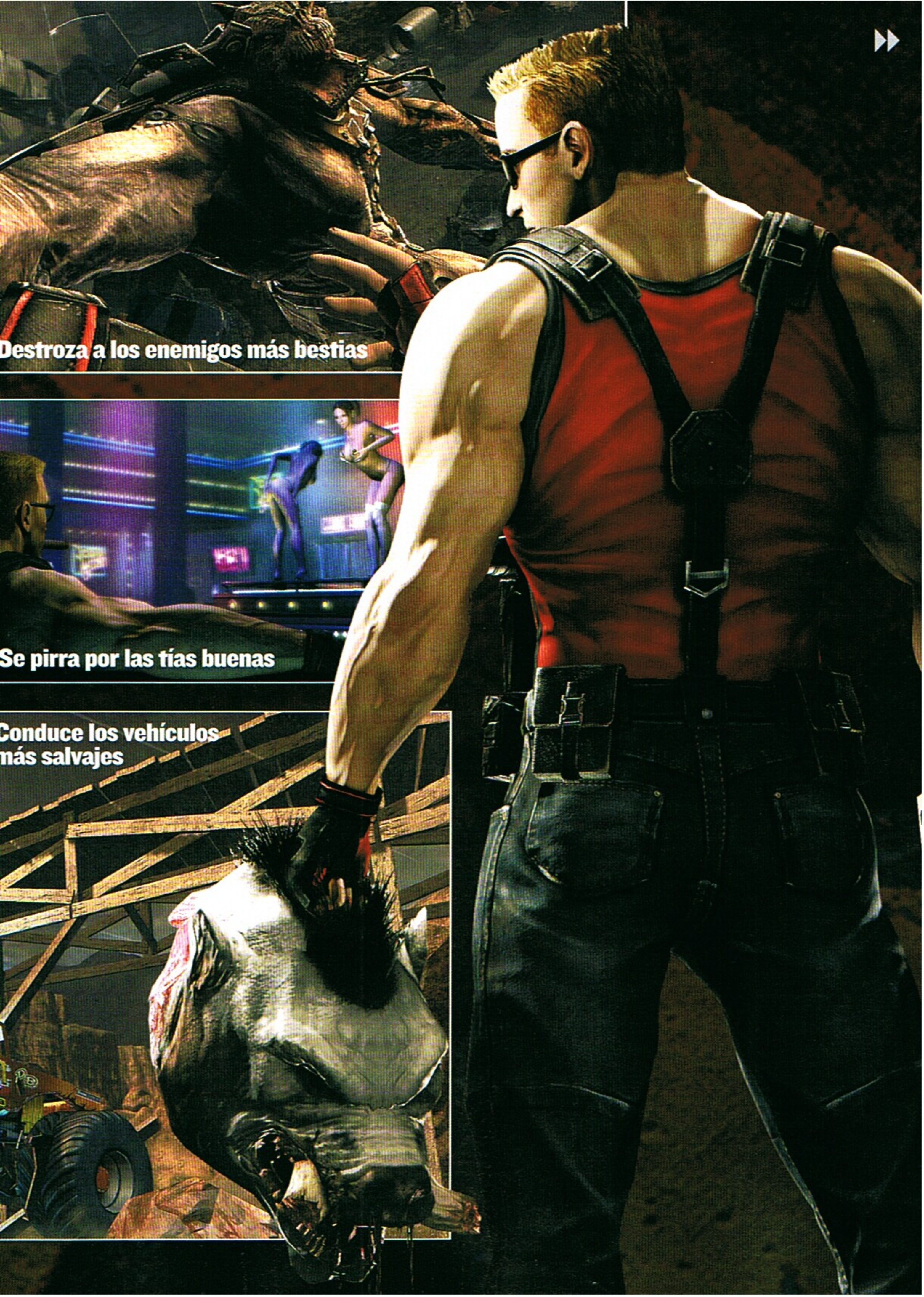
Duke disfruta tranquilamente en su sofá de una partida a su propio juego (que sirve como intro) mientras las gemelas Holsem le hacen un buen "trabajito", cuando se produce una nueva invasión alienígena. Los asquerosos cerdos mutantes y sus colegas han vuelto a por nuestras mujeres y nuestro protagonista no se lo va a permitir. ¡A por ellos Duke!

➔ **ES UN SHOOTER EN PRIMERA PERSONA ATÍPICO,** que volverá a hacer las delicias de sus fans, pero no esperéis un despliegue técnico apabullante, ni un realismo que os deje la piel de gallina. Aquí se trata de pasarlo bien, hacer el gamberro y echarse unas risas, que es más de lo que otros juegos pueden presumir.

En este sentido, una de las cosas que más nos llamó la atención fue la barra de energía de Duke. Se llama Ego, y podremos aumentarla realizando distintas acciones al estilo Duke, como firmar un autógrafo a uno de nuestros fans, levantar unas pesas o cosas tan absurdas como hacernos unas palomitas en el microondas. Y es que los escenarios serán muy interactivos, lo que nos mantuvo un buen rato probando a ver qué cosas podíamos hacer (como por ejemplo meter una rata en el microondas y ver como reventaba). Así es Duke.

Eso no quitará para que disfrutemos de unos combates muy numerosos e intensos, sobre todo contra los gigantescos jefes finales. Pero no será todo, ya que además el juego mezclará varios géneros: habrá momentos plataformeros (con Duke miniaturizado saltando entre las mesas y los taburetes del casino), secciones de conducción en nuestro monster truck, e incluso algunos puzles, como manejar un coche teledirigido desde otra habitación para acercar un objeto, o manipular una estatua de Duke para poder subirnos a ella y alcanzar una zona inaccesible. ¡Mola!




Destroza a los enemigos más bestias

Se pirra por las tías buenas

Conduce los vehículos más salvajes



EN ESTE MAPA podremos activar trampas, como cerrar la puerta del microondas con un rival dentro. ¡Brutal!

MODO MULTIJUGADOR

Cuando os hayáis cansado de acabar con cientos de malditos aliens en el modo historia, podréis "patearle el culo" a vuestros amigos en el online.

Una de las sorpresas de nuestra visita fue disfrutar de unas batallas online contra los miembros de 2K en las que pudimos probar varios modos de juego y unos cuantos mapas.

En el "Todos contra todos", cada uno tendrá que salvar su propio pellejo. Son batallas realmente frenéticas, donde no hay un solo momento para descansar. Las "Batallas por equipos" nos obligaron a colaborar más con nuestros compañeros, aunque las partidas más estratégicas las jugamos en el modo "Capture the babe", un captura la bandera clásico, pero con chicas en lugar de banderas. Duke se coloca a la chica rival en el hombro mientras dispara su pistola (con menor precisión y campo visual reducido) a los rivales que tratan de recuperarla. ¡Qué pasada!

→EL MULTIJUGADOR SERÁ MUY FRENÉTICO. Las partidas serán muy rápidas, gracias en parte al increíble arsenal que tendremos a nuestra disposición. Podremos usar el clásico holoduke (que crea un holograma de nuestro héroe para confundir a los enemigos), el devastador (que lanza parejas de misiles) o la pistola congeladora (que convierte a nuestros enemigos en hielo para que los rompamos en mil pedazos de una patada), aunque nuestra favorita es el rayo reductor, que transforma a nuestros rivales en ridículas miniaturas que podemos pisotear.

Pudimos jugar en varios mapas: un escenario ambientado en el Oeste, otro en el casino o uno ambientado en una cocina (este es nuestro preferido, ya que todos los jugadores estarán miniaturizados como en un Micro Machines). Lo mejor es que los niveles estarán repletos de caminos secundarios, ascensores, saltadores, etc., lo que unido a objetos como el jet pack, que nos permitirá volar por los escenarios, hará que las partidas sean una auténtica locura.

ELIMINAR A NUESTROS RIVALES será tan divertido como colocarles una bomba en la espalda, pisotearles...



NO HABRÁ NI UN SOLO MOMENTO DE RESPIRO durante las batallas online. Siempre tendremos un enemigo persiguiéndonos sin tregua.



LA GRAN VARIEDAD DE ARMAS Y ACCESORIOS asegurarán la diversión en las partidas multijugador. Podremos usar lanzacohetes, rifles de precisión, pistolas...

LA AMBIENTACIÓN será tan macarra como el protagonista. Y es que se desarrolla en Las Vegas, ciudad del pecado.

EL UNIVERSO DUKE



Las mujeres no son la única obsesión de Duke, también le gustan las pibas, las tías, las nenas,... y mofarse de sus enemigos.

A DUKE TAMBIÉN LE GUSTAN las armas brutales. Con esta torreta destruimos una de las naves alien.

Mary y Kate Holsem

Estas dos gemelas "inspiradas" en las gemelas Olsen parecen haber venido a este mundo para hacer la vida de Duke en su ático mucho más placentera. Incluso tendrán su propia "relación".

Kitty Pousoix

Esta sirvienta francesa hace algo más que limpiarle la casa a Duke. Como veis la chica no es muy recatada, pero así es como le gustan a nuestro héroe.



LO MEJOR ES MACHACAR literalmente a los enemigos. Aunque parecen indefensos, ellos se lo han buscado.

EDICIÓN HUEVOS DE ACERO

Esta joya de edición de coleccionista incluirá un busto de Duke, una baraja, dados y fichas de casino, un libro de arte del juego, pegatinas,...

LOS GESTOS IRREVERENTES son una constante a lo largo de toda la aventura.

Trudy Uprights

A esta sureña de la América profunda le gustan casi tanto (o más aún) como a Duke los deportes "de contacto". Y es que en esas lides, nuestro hombre las vuelve locas.

Algunas frases (en castellano) que oiremos en el juego

Las "perlas" del Duke

"Tengo cojones de acero"
Lo dice cuando realiza alguna hazaña

"Es hora de patear culos o masticar chicle, y me he quedado sin chicle."
Lo suelta cuando comienza la acción en las batallas

"Eres más triste que un hijo de puta el día de la madre."
Se lo comenta a los enemigos caídos

"Te cortaré la cabeza y me cagaré en tu cuello."
Lo grita antes de cumplir la primera parte al pie de la letra

por
Christophe
Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3 - XBOX 360 ■ Aventura/Acción ■ UTV Ignition ■ Lanzamiento: 28 de Abril (Japón) / Otoño 2011 (España)

UNA AVENTURA BÍBLICA

EL SHADDAI ASCENSION OF THE METATRON

Innovar en el género de las aventuras de acción no es fácil, pero reconforta ver que aún hay ideas originales.

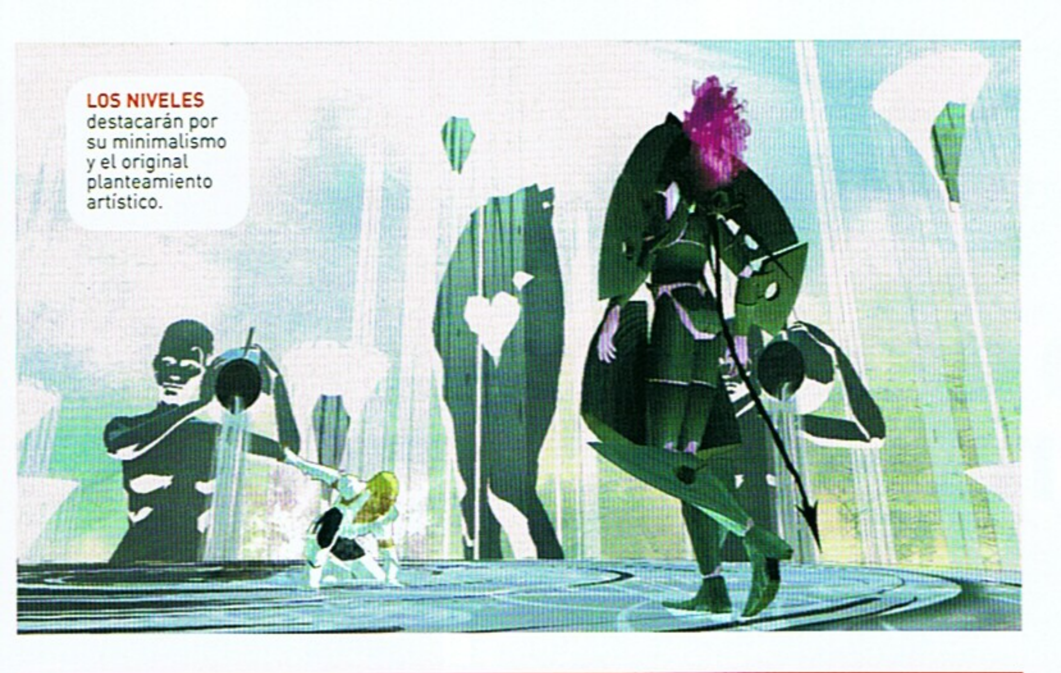




■ **EL ANTIGUO TESTAMENTO**, concretamente el libro apócrifo de Enoch, servirá de inspiración para una aventura de acción en tercera persona que buscará huir de comparaciones dotando a todos sus apartados de una personalidad propia.

Esta pretensión resulta evidente con tan solo echar un vistazo a su llamativo apartado técnico o, por supuesto, a su fascinante historia. Desarrollado por UTV Ignition (un estudio relativamente joven en cuyas filas figuran talentos que han participado en juegos como *Resident Evil, Okami* o *Devil May Cry*), *El Shaddai: AoM* nos pondrá en la piel de Enoch, un mortal que debe salvar a la humanidad capturando a todos los ángeles que sucumbieron a la tentación de abandonar el Cielo para vivir en la Tierra. Para llevar a cabo esta hazaña, Enoch contará con la supervisión divina de los Arcángeles, así como con sus excepcionales habilidades para la lucha, que se verán potenciadas gracias a las poderosas armas que encontrará en el camino. Por ejemplo, hemos visto a Enoch encadenando golpes contra varios enemigos a la vez con un enorme "arco celestial", por lo que es seguro que los combates tendrán un gran peso.

→ **UN UNIVERSO MINIMALISTA Y DE ASPECTO APOCALÍPTICO** será uno de los puntos clave de este título. Creados íntegramente con la técnica cel shading, tanto los personajes como los escenarios (sobre todo éstos últimos) destacarán por su original factura artística, repleta de formas geométricas imposibles, una paleta de colores llevada al extremo y unas texturas nada convencionales.



LOS NIVELES destacarán por su minimalismo y el original planteamiento artístico.

MUCHO MÁS QUE GOLPES

GRACIAS A SUS TRES "ESTILOS", este juego no será el típico "machacabotones". Y es que, además de los consabidos combates, la aventura intercalará otras dos partes bien diferenciadas: por un lado habrá momentos de exploración, en los que los puzles nos complicarán las cosas, y por el otro nos enfrentaremos a fases "plataformeras", en las que saltaremos desde una perspectiva clásica en 2D.









LOS COMBATES serán muy ágiles. Para vencer a los enemigos habrá que destruir su armadura.



ÚLTIMA HORA

aquí Tokio



→Un saludo desde Tokio Después de sufrir el terremoto más grande de los últimos años, y el tsunami que le ha seguido, el país comienza a reconstruirse poco a poco, aunque las consecuencias de la catástrofe también han afectado a los videojuegos. Aquí os dejo una pequeña muestra de todo lo que está ocurriendo por aquí:

→Las principales compañías del sector, como Sony, Nintendo, Sega Sammy o Bandai Namco han donado cientos de millones de yenes para paliar los efectos del terremoto y ayudar a las víctimas. Otras, como Capcom o 5pb, han decidido donar todos los beneficios obtenidos por las ventas de determinados juegos para iPhone, como *Street Fighter IV* (cuyo precio también han bajado drásticamente).

→Todos los eventos previstos para este mes, como los once torneos de *Monster Hunter* que iban a tener lugar por todo el país o el campeonato de *Super Street Fighter IV* de Chiba, se han cancelado para garantizar la seguridad de los asistentes. Capcom planea celebrarlos más adelante, cuando haya pasado los efectos de la catástrofe.

→Algunas de las principales figuras de la industria como Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*), Fumito Ueda



(*Ico* y *Shadow of the Colossus*), Suda 51 (*No More Heroes*) o Yoshinori Ono (*Street Fighter II*) han comunicado a través de Twitter que se encuentran bien. Muchos de ellos van a cambiar su agenda de

El blog de kagotani

Abril 2011

El futuro está sobre la mesa

Cuanta más potencia tiene una consola, mayores son sus costes de producción y, por tanto, más suben los precios y menos consumidores la compran. En consecuencia, hay muchos desarrolladores que no pueden costear los recursos necesarios para trabajar en estas máquinas, cuyo ciclo de vida es cada vez más largo.



Xbox 360 fue lanzada en noviembre de 2005, PS3 llegó un año más tarde, y Wii un año después. Tradicionalmente, las consolas de sobremesa rondan los 5 años de vida. 2011 es, por tanto, el año en que las compañías deberían anunciar sus nuevas plataformas, pero no hay signos de que Xbox o PlayStation vayan a hacerlo. Esto demuestra que la tecnología actual necesita más tiempo para ser rentable, pero... ¿qué pasa con Wii?

El caso de Wii es muy diferente al de su competencia, e ilustra muy bien la idiosincrasia de Nintendo. Es la única compañía dedicada exclusivamente a los videojuegos que tiene consola propia. Necesita actualizarse constantemente con ideas innovadoras para ofrecer una experiencia de juego única y divertida para el usuario.

« SI NINTENDO ANUNCIA UNA NUEVA CONSOLA DE SOBREMESA PONDRÁ CONTRA LAS CUERDAS A SONY Y MICROSOFT »

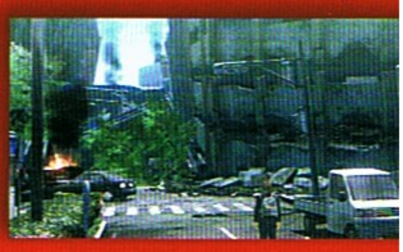
Wii no es una máquina de tecnología punta, pero sí de tecnología innovadora. Mientras que Microsoft y Sony afrontarían dificultades para dar el salto a su siguiente generación, Nintendo lo tiene más fácil. De hecho, el anuncio de su nueva máquina podría caer como una piedra en el -por ahora- calmado estanque de Xbox y PS3, con sus Kinect y Move intentando alcanzar el éxito de Wii.

Hemos visto cómo Apple está remodelando la industria tecnológica con su revolucionario iPad. Ahora que Wii ha tocado su techo de madurez, ¿qué pasaría si Nintendo nos sorprendiese anunciando una Wii con mayor potencia, mejores gráficos, mejor detección de movimiento y en definitiva, nuevas prestaciones que multiplicasen la diversión? Y sobre todo: ¿pondría a sus competidoras en la incómoda tesitura de mover ficha? Estoy seguro de que si pudieran elegir, mantendrían sus consolas actuales por unos cinco años más.



trabajo para ahorrar energía, o debid los problemas con el suministro eléct y al colapso en los transportes públic de las grandes ciudades.

→El juego de Irem, Disaste Report 4, que trata de la supervive después de un terremoto, saltó a las primeras posiciones de reserva justo



después de la tragedia, desde la posic 76 al número 10 en el ranking de Ama Cuatro días después del terremoto, la compañía lo ha cancelado.

→También se ha retrasado lanzamiento de títulos como *Ryu Gotoku: Of the End* para PS3 o *Steel Diver* para 3DS de forma indefinida. L mismo ha ocurrido con los primeros contenidos descargables para *Marvel vs Capcom 3* y *Assassin´s Creed: La Hermandad*. También se ha cancelad gira de Microsoft con su Kinect Trailer el lanzamiento para Xbox 360 de *Drag Age Origins Awakening*.

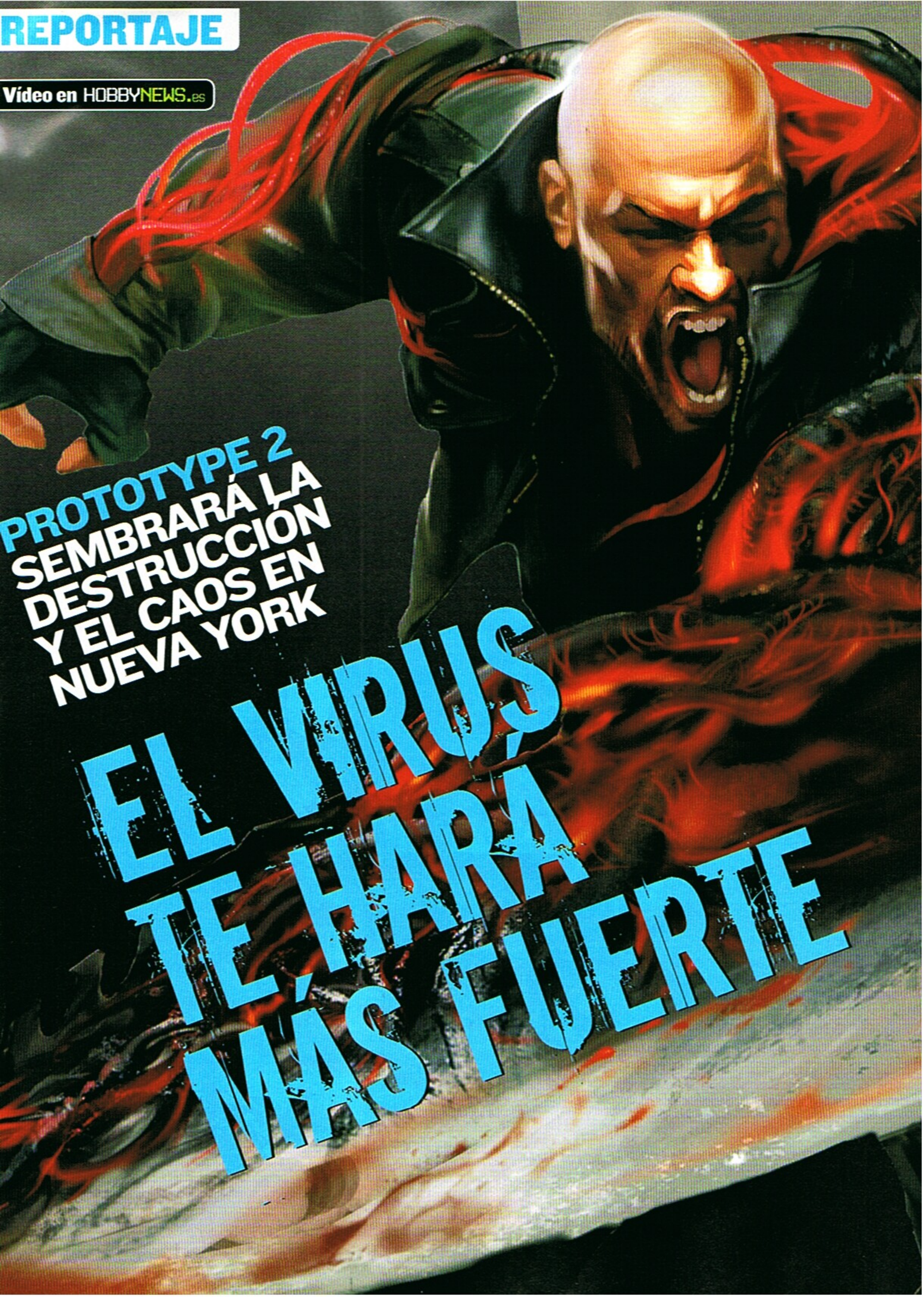
→Sega ha cerrado 23 centr arcade para ahorrar energía. Además, las luces en el exterior sólo permanecerán encendidas durante se horas al día (desde las 6 de la tarde ha la medianoche) para evitar el despilfa

→Y termino con el cierre temporal de varios juegos online, como *Metal Gear Online*, *Final Fantas* o *Monster Hunter Frontier*. Esperemos que pronto todo vuelva a la normalidad



Monster Hunter Frontier se ha "desconectad por los problemas de suministro energético.


7
www.pegi.info
¿SERÁS CAPAZ DE CREAR UN SUPERHÉROE QUE SALVE A LOS PATAPON?
EL RITMO QUE MÁS TE GUSTA VUELVE EN ABRIL.
La profecía dice: cuando los espíritus malignos conviertan a los Patapon en estatuas de piedra, el destino de la tribu estará en tus manos. Marca el ritmo con los sagrados tambores y libéralos de la maldición. Crea tu propio superhéroe Patapon y lidéralos hacia la salvación.
mypspworld.com
SONY
PATAPON 3
PSP
Ahora todas las novedades de PlayStation gratis en tu móvil con la aplicación de PlayStation.
PSP
PlayStation Portable


REPORTAJE
Vídeo en HOBBYNEWS.es
PROTOTYPE 2 SEMBRARÁ LA DESTRUCCIÓN Y EL CAOS EN NUEVA YORK
EL VIRUS TE HARÁ MÁS FUERTE

EXCLUSIVA HOBBY

LAS CLAVES DE PROTOTYPE 2

■ PS3 - 360 ■ Activision ■ Lanzamiento: 2012



El sargento James Heller será el protagonista de la aventura. El virus le dará unos poderes de locura.



Podremos movernos a nuestro antojo por los escenarios y destrozar todo lo que se interponga en el camino.

La Gran Manzana sigue amenazada por el efecto de un poderoso virus. James Heller, un hombre que lo ha perdido todo, se expondrá a ese peligro para vengarse de su mayor enemigo.

Han pasado 14 meses desde que vivimos la aventura de Alex Mercer en el primer *Prototype*, pero Nueva York sigue infestada de mutantes por culpa de un virus letal. Ahora hay una secuela en marcha, y aunque llegará en 2012, nosotros ya hemos visto en exclusiva este "sandbox", que nos dará carta blanca para "liarla parda" en la Gran Manzana. Para ello viajamos a los estudios de Radical Entertainment en Vancouver, donde Matt Armstrong, director de diseño del juego, nos mostró un adelanto de la destrucción y la locura que caracterizarán a *Prototype 2*. Lo que vimos fue solo una versión muy inicial, pero os aseguramos que la libertad y los poderes superarán, con mucho, a los vistos en la anterior entrega.

➔ESTA VEZ CONTROLAREMOS A JAMES HELLER, un militar que ha perdido a su familia por culpa, precisamente, de Alex Mercer, el héroe al que manejábamos en la primera parte. "Para acabar con un monstruo, debes convertirte en uno de ellos", reza el lema del juego, así que Heller se infectará voluntariamente para lograr increíbles poderes y poder derrotar a su némesis. Pese a ello, la verdadera motivación de Heller será luchar contra el virus y averiguar nuevos datos sobre Gentek y Blackwatch, las dos organizaciones responsables del caos que se ha desatado en Nueva York.

Los poderes de Heller serán espectaculares. Igual que Mercer en el primer juego, nuestro protagonista tendrá una gran agilidad para planear o correr por las paredes, a lo que se añadirán armas como las garras, la cuchilla o el puño-martillo, con un sistema de combos que hará que despedazar a los mutantes sea pan comido. Atacar y esquivar serán dos ▸▸



LOS MUTANTES nos volverán a dar la brasa en las calles de Nueva York Zero, catorce meses después de los hechos del primer *Prototype*.

SEMBRAR EL CAOS será sencillo gracias a la habilidad de Heller para escalar edificios, planear o engancharse a helicópteros.

EL SARGENTO HELLER se infectará para vengarse de Alex Mercer, protagonista del primer *Prototype*.

cosas que nos permitirán hacer frente a decenas de enemigos juntos, algunos de un tamaño descomunal.

Uno de los nuevos poderes que ya hemos podido ver son unos tentáculos con los que podremos "estirar" a los enemigos y atarlos a los edificios para crear "telarañas humanas" que explotarán si les lanzamos coches u otros elementos del mobiliario. Por supuesto, volverán los tanques, que podremos controlar... a menos que prefiramos arrancarles de cuajo el cañón para emplearlo después a modo de bazooka.

Uno de los puntos que quieren mejorar respecto al juego original es el de las misiones secundarias. Esta vez servirán como refuerzo de la historia principal, al estilo de *GTA* o *Red Dead Redemption*. Gracias a una PDA y a su vínculo con un capitán de Blackwatch, Heller podrá acceder a Blacknet, el sistema de comunicaciones de la organización. Esos eventos secundarios serán la clave para evolucionar al personaje y ganar nuevas técnicas. Así desbloquearemos numerosas mutaciones, pero el número de ranuras para habilitarlas será limitado, lo que nos obligará a decantarnos por unas en detrimento de otras. Eso sí, el juego se centrará en la campaña para un jugador, por lo que no encontraremos un modo multijugador ni cooperativo.

→NUEVA YORK ESTARÁ DIVIDIDA EN TRES ZONAS claramente diferenciadas: una roja (coincidente

EL SISTEMA DE COMBOS será m intuitivo y permiti usar simultánean diversas armas y técnicas de evasió



EL TAMAÑO DE ALGUNOS ENEMIGOS será realmente descomunal. Fijaos en este grandullón, que no dudará en lanzarnos coches o cualquier cosa que arranque del mobiliario urbano.

con Manhattan, y que estará en cuarentena por la enorme incidencia del virus en ella); otra verde (será el área más segura y estará bajo control militar) y una tercera amarilla, que estará a caballo entre las dos anteriores. Cada una de estas áreas será una isla, de modo que las tres estarán conectadas entre sí por puentes. No será una recreación totalmente fiel de Nueva York, pero sí de sus lugares más representativos, como ya ocurriera en el primer *Prototype*.

Los contrastes entre las diferentes zonas estarán muy marcados a nivel visual. Así, la arquitectura de cada zona será diferente, lo mismo que la gente a la que veamos por las calles.

→EL JUEGO APUNTA GRANDES MANERAS. En palabras de sus creadores, promete ser "mejor, más grande y más malvado" que el original. Desde luego, la experiencia jugable va a tener una variedad mucho mayor, habrá nuevos poderes y la relación de amor-odio entre Heller y Mercer dará mucho juego. Aún queda tiempo hasta 2012, pero id preparándoos para un juego en el que podremos generar el caos a placer. ¡Que el virus nos coja confesados! HC

HELLER, PODER MUTANTE

Las habilidades del protagonista serán espectaculares. Algunas, como consumir recuerdos de otros personajes, ya las vimos en el primer *Prototype*, pero se añadirán otros "trucos" de mutante:



LOS TENTÁCULOS permitirán estirar las extremidades de los enemigo para "atarlos" a los edificios y hacer que exploten lanzándoles objetos



LA CUCHILLA, LAS GARRAS O EL PUÑO-MARTILLO servirán para despedazar a los enemigos de múltiples maneras, según golpeemos.

RESOLVEMOS NUESTRO PRIMER ASESINATO EN L.A. NOIRE

EL CASO DE LAS MEDIAS DE SEDA

Me llamo Phelps, y hoy es un día tan malo como cualquier otro para ser detective de homicidios en L.A. Mi compañero Galloway y yo no habíamos terminado el café cuando recibimos un aviso: acababa de aparecer una mujer mutilada y abandonada en un callejón...

■ **PS3 - 360** ■ **Rockstar**
■ **Lanzamiento: 20 de mayo**

Vídeo en HOBBYNEWS.es



Nos ponemos en marcha



Todavía conmocionado por la noticia, decidí coger el coche y conducir hasta el lugar de los hechos. Galloway, a mi lado, me daba indicaciones para no perderme. La ciudad de Los Ángeles es enorme, unas ocho millas cuadradas, pero me defendí bien entre el tráfico y llegué a nuestro destino en un par de minutos (y sin hacerle un rasguño al coche patrulla).

Cuando bajamos del vehículo, dos agentes uniformados nos pusieron en situación: la víctima era una mujer hispana, joven, desnuda y con varios cortes en el cuerpo. En casos así hay que "peinar" a fondo la escena del crimen. Para concentrarme, yo siempre pienso en una buena canción del mejor jazz.



Había que llegar pronto a la escena del crimen.

La escena del crimen

Tenía libertad para recorrer el escenario buscando pistas. Cualquier objeto podía ser útil para la investigación, así que convenía fijarse bien en todo.

En el callejón encontré una media ensangrentada, un pedazo del carnet de biblioteca y un rastro de sangre que me llevó hasta una azotea cercana. Alguien había abandonado el bolso de la señora Maldonado allí arriba... ¡Bingo! Su dirección estaba escrita en la otra mitad del carnet; resulta que estaba hospedada en una pensión de mala muerte de la ciudad. Una vez que revisé todas las pruebas de la zona, le hice una seña a Galloway para marcharnos de allí.



Unas notas de piano indican los objetos clave.



Lapenti

La dueña de la pensión, la señora Lapenti, nos indicó la habitación de Aldonia Maldonado. De nuevo, la música me vino a la cabeza al buscar datos importantes: una foto, una ventana rota, una barra de hierro y dos direcciones: la casa de su marido y un bar. Cara a cara con la dueña del piso comenzó el interrogatorio: ¿Le han asaltado últimamente? Ella lo negó, pero desmonté su coartada gracias a mis anotaciones (la ventana rota). ¿Se llevaba bien con su marido? ¿Bebía mucho? La expresión de su cara me dio las respuestas que necesitaba.

Mi acierto en las preguntas me hizo ganar experiencia que podría servir para futuras investigaciones.

La pelea con Maldonado

Mi siguiente parada era la casa de su marido. Antes de entrar, comprobé cuál era su apartamento en los buzones de la entrada.

Una vez arriba, utilicé el viejo recurso de la patada en la puerta y reduje al sospechoso a golpes. Con el señor Maldonado esposado, registré la zona e interrogué a los vecinos.

Tenía un sospechoso, pero mis opciones se multiplicaban: ¿iba a comisaría para sacar más información al detenido, visitaba el bar donde se vio a la víctima por última vez o me pasaba por una frutería, donde el marido de Aldonia compraba suministros? El orden podía alterar el resultado de la investigación...

Antes de interrogar a Maldonado, lo redujimos a golpes.

Un gran hallazgo



La expresión de su cara me dijo todo lo que quería saber.

Tanto el interrogatorio en comisaría como mis pesquisas en el bar apuntaban al almacén de fruta. Parece que la señora Maldonado había bebido aquella noche, y quiso pedir un taxi para volver a su pensión. El teléfono del bar no funcionaba, así que cruzó hasta la frutería (que seguía abierta) y esperó allí su coche. Después de hacerle un par de preguntas incómodas al dueño del establecimiento y ver su reacción, descubrí un almacén clandestino en la parte trasera.



La huida

Además de bebidas alcohólicas, el almac
escondía una pulsera de la víctima y un
bisturí manchado de sangre... motivos
suficientes para "empapelar" al nuevo
sospechoso. Pero antes de ponerle la ma
encima trató de escapar en su furgoneta
y salimos tras él en coche: yo me encarg
del volante mientras Galloway disparab
Le atrapamos, pero el caso no estaba ni
mucho menos cerrado. ¿El frutero sería
asesino o alguien habría colocado prueb
deliberadamente para inculparle? ¿Cuá
fue el móvil? ¿Qué papel jugaba el mari
de la víctima en todo esto? Tendréis que
esperar para saberlo, porque esa, de
momento, es información reservada.

Para detener al sospechoso, ...bo que disparar a las ruedas.

El frutero se puso nervios[o] con mis preguntas.

Totalmente en español

MEN OF WAR









TODO SOBRE PREY 2, UNA DE LAS SORPRESAS DEL FUTURO

¿QUIÉN ES LA PRESA AHORA?

Hemos ido hasta Wisconsin, a la sede de Human Head Studios, para que nos presenten en exclusiva Prey 2. Aunque habréis oído poco sobre ella, ya sabemos que esta aventura de cacería, supervivencia y mundos de neón llegará a PS3 y Xbox 360 en 2012. Averiguad con nosotros por qué se va a convertir en uno de vuestros juegos más deseados.


Vídeo en HOBBYNEWS.es



Cuando estábamos preparando el viaje para ver este juego, los chicos de Human Head Studios nos preguntaron si conocíamos el primer *Prey* y qué nos gustó de él. Nosotros les respondimos que lo recordábamos bien: fue uno de los primeros títulos de disparo para Xbox 360, en el que un descendiente de los indios cherokee llamado Jimmy era abducido en una enorme esfera, donde lo mismo andábamos cabeza abajo que atravesábamos portales dimensionales. La respuesta de Human Head fue clara: "sí, ese era el primer *Prey*. Pues bien, olvidaos de él. Su secuela apenas va a tener nada que ver. Cambiad el chip para conocer un juego totalmente distinto".

Con esa intriga viajamos hasta la bella Madison, en Wisconsin, donde estos "cracks" tienen su base de operaciones. Solo 7 periodistas de toda Europa habíamos sido invitados, y una vez allí nos reunieron en una enorme sala de cine privada (¡qué poderío!). Ahí comenzó el espectáculo, porque descubrimos que no iban de farol: *Prey 2* va a ser una experiencia aparte. El juego arrancará durante uno de los acontecimientos que se veían en el original: un avión 747 se estrella contra la esférica estación alienígena. Dentro de la aeronave iba Killian Samuels, un agente del gobierno americano que escoltaba a un delincuente. Killian es el único superviviente y, de repente, se ve rodeado por aliens armados con rifles láser y muy malas pulgas.

→**TRAS SER ABDUCIDO POR ESTOS ALIENS,** Killian descubre que le han llevado al planeta Exodus, donde viven las razas alienígenas más rastreras y despreciables. Atrapado como está en ese mundo, y siendo el único humano que hay en el planeta, tendrá que ganarse la vida por las malas. A partir de ahora, será un cazarrecompensas: se dedicará a capturar y/o eliminar a los peores delincuentes a cambio de "money".

Y ahora pensaréis: pero, ¿dónde está Jimmy? ¿Este tipo también va a tener el poder de salir de su cuerpo o de resucitar si se lo cargan, como pasaba en el primer juego? Ay, cómo sois. ¿No os hemos

→ Killian Samuels

Era un "simple" agente del gobierno, pero tras su abducción se ha convertido en el tipo más duro del planeta Exodus. Gracias a la tecnología más puntera es infalible.



GUÍA DEL CAZARRECOMPENSAS GALÁCTICO

Nuestras misiones de "cacería" serán muy variadas, pero se resumirán en los siguientes pasos básicos.



1 RECOPILAR INFORMACIÓN de los "parroquianos" de los bares y los informadores. Ellos nos dirán por dónde empezar nuestras pesquisas.



2 PERSEGUIR AL OBJETIVO. Algunos huirán despavoridos, otros atacarán y otros nos lanzarán sicarios. Si nos alejamos demasiado perderemos su pista.



3 ATRAPARLO. Podemos elegir entre eliminarlo, teletransportarlo hasta la ubicación de quien lo buscaba o hacer la vista gorda a cambio de algo de pasta.



EL COMIENZO DEL JUEGO tendrá lugar justo tras el accidente de avión. Nosotros, armados con una triste pistola, tendremos que salir al paso de aliens tan malotes como éste.

SEREMOS CAZADORES EN MEDIO DE UN MUNDO FUTURISTA Y ABIERTO

dicho que *Prey 2* es otra historia? Aquí no va a haber ni portales dimensionales, ni cherokees, ni resurrecciones. Sus desarrolladores nos contaron que el plan era mantener lo estrictamente esencial de la franquicia: las abducciones alienígenas, un protagonista enfrentado a razas del espacio y una oscura atmósfera de ciencia-ficción. Todo lo demás será nuevo.

→ **EL DESARROLLO DEJARÁ DE SER LINEAL** para convertirse en una especie de "sandbox". Tendremos libertad para desplazarnos, siempre en perspectiva subjetiva, por Bowery, una de las zonas habitadas de Exodus. Allí haremos nuestros contactos, que propondrán misiones o nos darán pistas. Muchos de los "trabajitos" consistirán en dar jarabe de plomo al criminal de turno, pero otras veces tendremos que escoltar a alguien, interrogar a un soplón, etc.

Frente a bichos extraterrestres de varios metros de alto, la condición humana de Killian lo dejará en desventaja, aunque tendrá ayudas. Además de su fiel pistola, el señor Samuels adquirirá hasta una veintena de "gadgets". El primero y más esencial será un visor-escáner con el que podremos identificar si los sujetos de una sala son neutrales, amistosos o peligrosos. También nos permitirá acceder a Bounty Wire, una bolsa de trabajo donde seleccionaremos nuevas misiones de cacería o investigación.

→ **OTRAS UTILIDADES** que conseguiremos serán unas boleadoras (bolas atadas con un cordel que se lanzan a las piernas) láser, unas botas para planear o granadas antigravitatorias, además del dispositivo de captura ▶▶

BIENVENIDOS A EXODUS

El planeta donde nos moveremos tendrá mucho peso en el juego. Exodus se divididirá en dos partes muy diferenciadas, una luminosa y otra oscura. En la frontera de ambas estará Bowery, donde pasaremos la mayoría del tiempo. En total, el mapeado tendrá una extensión similar al de *Assassin´s Creed II*. Tranquilos, podremos trasladarnos de una zona a otra en un tranvía.



EN LA PARTE LUMINOSA nunca se pone el sol. Allí se dan los procesos industriales y las actividades del Régimen.



LA PARTE OSCURA es más hostil y desconocida. Misteriosas fuerzas se están fraguando en ella...



LAS ARMAS que veremos incluirán este "lanzaplasma", cohetes portátiles o imponentes cañones de energía.

HABRÁ VARIAS FACCIONES y algunas estarán enfrentadas entre sí. ¿A quién ayudaremos?

▶▶ que transportará a nuestras presas a su celda. De propina, hallaremos armas como una escopeta o un rifle. Podremos añadirles mejoras o intercambiar su munición, que será universal.

Con estos aparatos podremos resolver las misiones de formas muy originales. Ahí va un ejemplo: nos colocamos en la puerta del club de un delincuente, cogemos a un vigilante por la espalda, lo usamos para engañar al escáner de personal del garito, lo usamos como escudo para atacar al malo... Y este, despreciando a su esbirro, le vuela la cabeza. ¡Eso es variedad!

→ **PESE A SER HUMANOS, TENDREMOS MUCHA AGILIDAD.** Así, el juego estará a medio camino del shoot´em up y las plataformas. Podremos saltar a una barandilla y disparar con una mano mientras estamos colgados, escalar el borde un edificio, cubrirnos y disparar a ciegas... Pero ojo, que si hacemos demasiado el cafre, las fuerzas del orden del planeta (llamadas el Régimen) irán tras nosotros, por lo que habrá que tener discreción al investigar y dar caza a nuestras presas.

Durante el avance iremos siempre con la pistola enfundada, ya que si la mostramos los aliens que la vean se pondrán nerviosos. Además, nos labraremos una reputación según nuestras acciones (podremos cumplir los contratos, pero también, por ejemplo, ir a por el que nos contrató si su "objetivo" nos paga más pasta) y eso influirá en las tareas que nos asignen, los soplones que nos apoyen o la gente que nos tema. ¡Realismo al poder! A ello contribuirá una versión muy modificada del motor gráfico Id Tech 4 (ya lo usaba el primer *Prey*), que engalanará las cerca de 15 horas de aventura. Aún falta para su estreno en 2012, ¡pero ya tenemos los dientes largos! HC

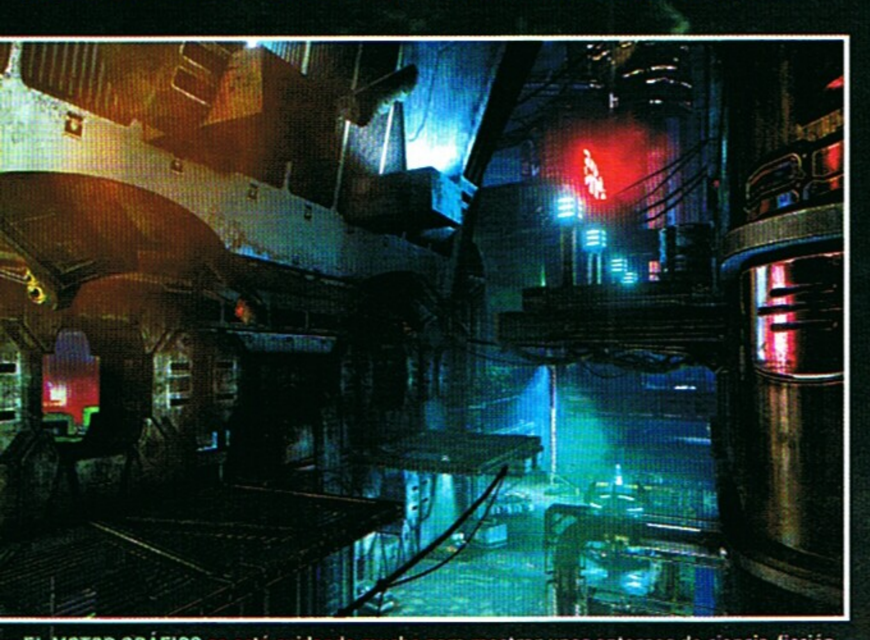
→ **Majar Et**

Esta es solo una de las muchas razas que encontraremos en el juego. Cada una tendrá unas habilidades y hábitos propios.

EL TAMAÑO de algunos enemigos será brutal. Por cierto, nos han soplado que habrá mostrencos todavía más grandes...



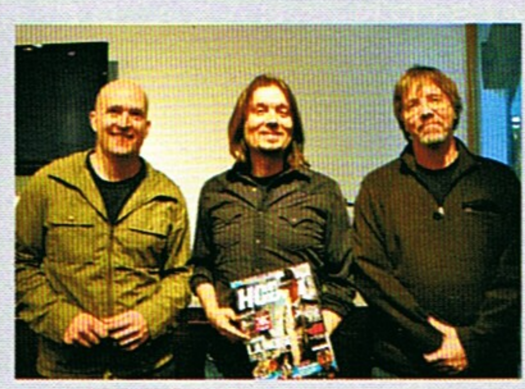
LOS PERSONAJES SECUNDARIOS tendrán una IA muy avanzada y se dedicarán a sus propias tareas mientras investigamos. Vaya, todas las aliens hembra parecen modelos...



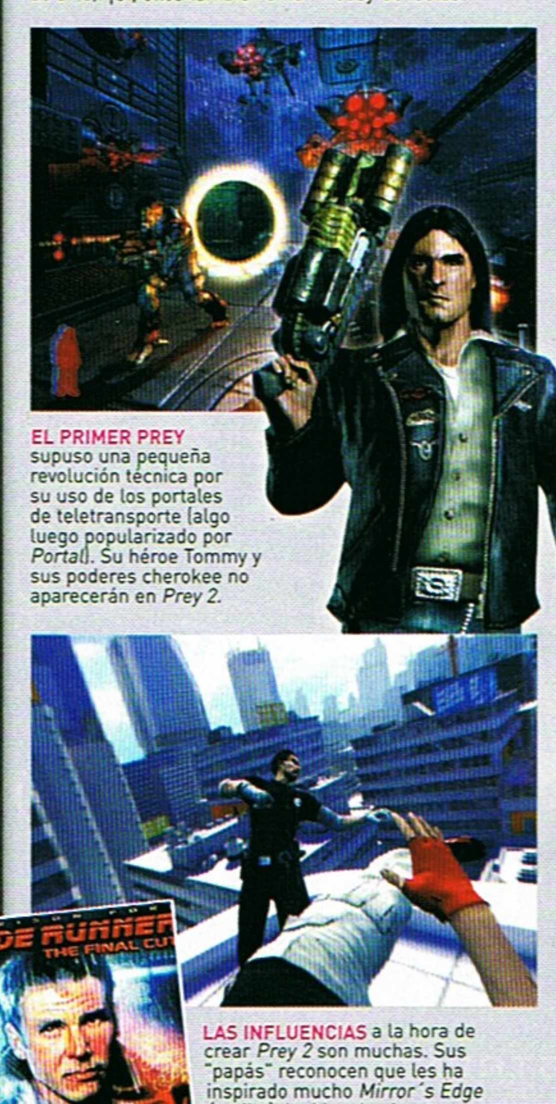
EL MOTOR GRÁFICO se está cuidando mucho para mostrar unos entornos de ciencia-ficción verosímiles, en los que se muestre la decadencia de esta zona deprimida del planeta.

UNA AVENTURA CON HERENCIA

Aunque va a suponer un cambio severo respecto a su primera parte, *Prey 2* no tendría sentido sin ella. Las mentes detrás del nuevo juego tienen un vínculo especial con el original (de hecho, muchos de ellos trabajaron en él) y con el terreno de la ciencia ficción en general.



ESTOS SON LOS RESPONSABLES del proyecto. De izquierda a derecha, Matt Bisenius (productor asociado), Chris Rhinehart (jefe de proyecto) y Jim Sumwalt (director de arte). ¡Sí, ellos también aman Hobby Consolas!



EL PRIMER PREY supuso una pequeña revolución técnica por su uso de los portales de teletransporte (algo luego popularizado por *Portal*). Su héroe Tommy y sus poderes cherokee no aparecerán en *Prey 2*.

LAS INFLUENCIAS a la hora de crear *Prey 2* son muchas. Sus "papás" reconocen que les ha inspirado mucho *Mirror´s Edge* (arriba). La idea de ejecutar saltos y escaladas imposibles en perspectiva subjetiva les encantó. En general, el film noir, el tech-noir (cine negro ambientado en el futuro) y el cyberpunk, con ejemplos como Blade Runner (izq.) han contribuido a crear la atmósfera visual y sonora.

CONCURSO EL SICARIO DE DIOS EN 3D

La película más esperada **en 3D**
e regala una PlayStation3



A GUERRA ES ETERNA.
U MISIÓN ACABA DE COMENZAR.

EL SICARIO DE DIOS EN 3D

WWW.ELSICARIODEDIOS.COM

ESTRENO 13 DE MAYO



PARTICIPAR ES MUY FÁCIL, envía un mensaje de texto al 27565 desde tu móvil poniendo:

SICARIO (espacio) una palabra que defina nuestra revista (espacio) tus datos personales

Ej.: SICARIO (espacio) indispensable (espacio) pacoruiz c/lopez4 badajoz

**Coste SMS: 1,42€ (IVA incl.) Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com
Concurso de habilidad.
Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.
Promoción válida del 25 de marzo al 15 de mayo de 2011.**

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido.
2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos.Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 DE MAYO de 2011

Colaboran:







micromanía

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 58

CRYSIS 2. Por muchas armas que empuñemos en este "shooter", ninguna nos resultará tan útil para acabar con la invasión alienígena como el nanotraje. Descubrid por qué en nuestro análisis.



PÁGINA 66

SHIFT 2 UNLEASHED. Probamos los coches más potentes, y os contamos cómo se comportan en este juego de los creadores de *Need for Speed*.



PÁGINA 70

THE 3rd BIRTHDAY. La enigmática Aya Brea utiliza sus poderes (y nuest portátil) para combatir la amenaza q se cierne sobre Nueva York.

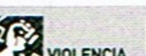
EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

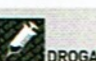
Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



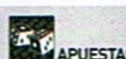












16 ■ SHOOT'EM UP ■ Electronic Arts ■ 1 a 12 jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

El traje es nuestro arma

CRYSIS 2

¿Que el hábito no hace al monje? Pues el nanotraje, gracias a la última tecnología, es capaz de convertir a un soldado del montón en el arma definitiva contra los extraterrestres.





■ **YA HEMOS RESISTIDO MUCHAS INVASIONES** alienígenas, pero creednos, ninguna ha sido tan espectacular y desesperada como la que nos aguarda en *Crysis 2*. Ambientado en un futuro cercano, en el año 2023, el juego nos lanza, en primera persona, al corazón de Nueva York. La Gran Manzana es una ciudad destrozada en la que se suceden terremotos, tsunamis y derrumbamientos, mientras los extraterrestres contaminan a la población con unas esporas que lanzan desde naves gigantescas. Y en medio de todo este caos, el ejército y las corporaciones se enfrentan por el control de los recursos tecnológicos.

Nosotros encarnamos a Alcatraz, un soldado de infantería que "hereda" el nanotraje de Prophet (el protagonista de la primera entrega) y que debe recorrer 21 niveles, desde los muelles hasta los restos de Central Park, para "cargarse" a los invasores y desmontar una conspiración dentro de la compañía CELL.

→**NUESTRO ARSENAL, ADEMÁS DE 20 FUSILES** (que podemos modificar en tiempo real con miras, silenciadores y lanzagranadas), consiste en las habilidades que nos otorga el nanotraje. Alcatraz puede usar el camuflaje óptico para infiltrarse, rodearse de escudos para aguantar los disparos enemigos, activar el supersalto, la superfuerza, la supervelocidad y también usar diferentes tipos de visión. Todos estos recursos están limitados por una barra de energía, que únicamente recuperamos si nos paramos a descansar durante un par de segundos.

Estas posibilidades no tendrían sentido sin unos escenarios abiertos, por los que nos movemos con una sorprendente





LA ÚLTIMA DEFENSA contra los alienígenas es un traje que nos otorga poderes .



EL ARGUMENTO es muy sólido, e incluye flashbacks, giros inesperados y un buen número de personajes secundarios.



TAMBIÉN USAMOS VEHÍCULOS libremente o en fases "sobre raíles" según el nivel. Incluso podemos arrancar sus armas.

Las cenizas de Nueva York

Aunque este "shooter" se desarrolla dentro de 12 años, la ciudad de Nueva York es perfectamente reconocible. No obstante, a lo largo del juego seremos testigos de su destrucción. Terremotos, olas gigantes, naves que salen de la tierra y edificios que se vienen abajo han cambiado los lugares más emblemáticos:



CENTRAL STATION, la capilla de Wall Street o los túneles del metro son alguno de los escenarios interiores de *Crysis 2*.



EN EL EXTERIOR visitamos zonas como Times Square, el World Trade Center y, finalmente, Central Park (o sus restos).





ASÍ ES EL NANOTRAJE

Os adelantamos los poderes que otorga el traje, y que podemos mejorar con varios módulos:

1. CAMUFLAJE Y VISIÓN TÉRMICA se combinan para las fases de infiltración.
2. EL BLINDAJE se convierte en el complemento perfecto para los fans del "gatillo fácil". Aunque no dura mucho.
3. SUPERFUERZA Y VELOCIDAD nos permiten luchar cuerpo a cuerpo y realizar acrobacias, caídas y saltos.

libertad. Nosotros escogemos, en todo momento de qué forma queremos jugar (disparando sin descanso, eliminando a los enemigos por la espalda sin hacer ruido o realizando acrobacias, del modo más espectacular) y potenciamos nuestro traje de acuerdo a estas preferencias. Incluso podemos tomar algunos vehículos acorazados o solicitar apoyo aéreo en pequeñas zonas de transición. Tampoco faltan escenarios "sobre raíles" y zonas subacuáticas para poner a prueba nuestras habilidades.

→ LA CAMPAÑA DURA UNAS SIETE HORAS, aunque no es nada fácil, y cuenta con un montón de objetos coleccionables (souvenirs, mails, chapas de identificación..) que nos animan a repetir. De hecho, hay momentos realmente impactantes como la ola gigante que arrasa el sur de Manhattan, ▸▸



Alcatraz

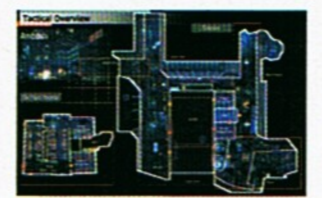
ESTE SOLDADO moribundo se encuentra con Prophet y "hereda" el nanotraje. Poco a poco se convertirá en un arma biológica contra los extraterrestres.

El multijugador del futuro

La principal novedad de *Crysis 2*, el nanotraje, también es protagonista del modo multijugador. Hasta 12 amigos se enfrentan en batallas online (no hay campaña cooperativa) y conservan la libertad para jugar infiltrándose, disparando sin parar.



LOS MODOS incluyen opciones exclusivas como "crash site", en el que hay que tomar el control de las lanzaderas alienígenas.



HAY 12 MAPAS DISPONIBLES basados en otras tantas localizaciones del modo historia, con pequeñas modificaciones.



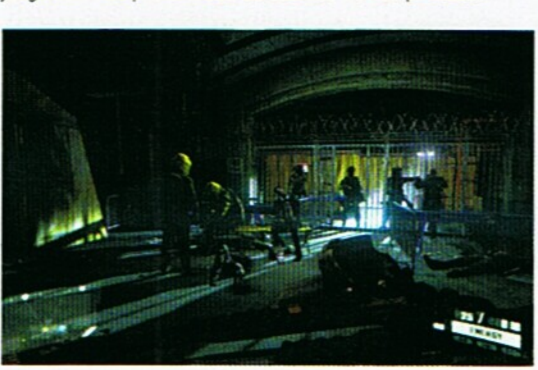
SE PUEDE PERSONALIZAR la armadura, tomar 256 chapas de identificación, coleccionar 21 armas y subir hasta 50 rangos.



EN TRES DIMENSIONES (en PS3 y en Xbox 360) se trata del juego con más profundidad de cuantos hemos probado.



LAS ARMAS no son reales, pero están inspiradas en modelos actuales como la XM8, SCAR o el rifle de precisión PSG-1.



LOS CIVILES juegan un papel importante. Tenemos que asegurar la evacuación de los que no estén contaminados.



LA ENERGÍA DEL NANOTRAJE se recarga si descansamos. Las armas y la munición se recogen en cajas de suministro.



LA LUZ es la punta de lanza dentro de un apartado visual apabullante. Sol, humo, reflejos...

Alien

Así son los extraterrestres que han tomado las calles de Nueva York. Su diseño no es muy variado, pero son inteligentes y tienen gran resistencia.

la caída de los puentes o la elevación de Central Park, que querréis revivir unas cuantas veces

El multijugador online también es muy completo. Los 12 mapas están basados en niveles del modo historia y nos animan a utilizar los poderes del nanotraje a discreción. Además, *Crysis 2* cuenta con un sistema de progresión con cincuenta rangos, 256 chapas de identificación y cuatro clases que podemos personalizar. Lo único que echamos en falta es la presencia de un modo cooperativo y la posibilidad de modificar nuestro aspecto exterior con algunas opciones más.

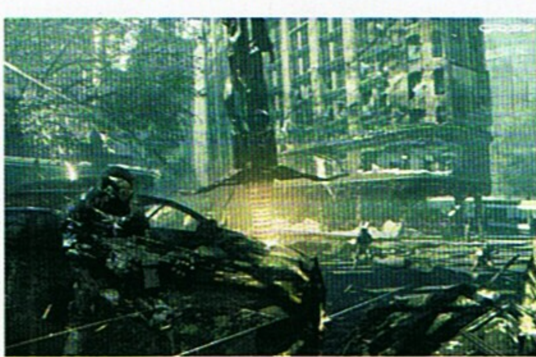
→EN LO QUE RESPECTA A LOS DISEÑOS, *Crysis 2* pone el listón muy alto. No hace falta conocer Nueva York para apreciar el realismo de cada rincón. La física no se queda atrás, pero los efectos de luz se llevan la palma: disparos, fuego y rayos de sol generan una atmósfera inigualable. Es una lás-





PODEMOS MODIFICAR las armas con miras y silenciadores en un menú en tiempo real.





■ PODEMOS ELEGIR EN QUÉ MODO VAMOS A AFRONTAR UNOS NIVELES ABIERTOS ■





EL PASO DEL TIEMPO se traduce en cambios en la iluminación, en el clima y en los niveles de destrucción que contemplamos en la ciudad.

Las diferentes formas de jugar

Aunque no se trata de un "sandbox" en que podamos elegir nuestro camino, los escenarios son muy abiertos y se pueden superar de muchas formas distintas. El juego nos da estrategias (si activamos la visión analítica) y señala los lugares desde los que tenemos ventaja, pero su uso es voluntario, y no obtenemos más bonificaciones por hacerlo de un modo u otro.



NOS INFILTRAMOS gracias al camuflaje y al uso del silenciador. También podemos actuar como francotiradores.



LOS JUGADORES MAS CONVENCIONALES pueden alternar disparos, blindaje y cobertura semiautomática.



CON ESTILO podemos alternar saltos y derrapes para despistar a los enemigos. Lanzamos coches o usamos el bazooka para atacar.

tima que los enemigos se repitan, porque el resto es casi perfecto. Y si además lo jugamos en 3D estereoscópicas, podremos disfrutar del mejor efecto de profundidad que hemos contemplado en ningún juego hasta la fecha.

Además de un "shooter" impresionante, *Crysis 2* es una magnífica obra de ciencia ficción, con una historia coherente y llena de sorpresas. Un planteamiento brillante, que se completa con un apartado visual "monstruoso". HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La libertad de acción,** que nos permite cambiar el estilo en cualquier momento.

■ **Los gráficos,** sobre todo los efectos de luz, marcan un hito en esta generación .

Lo peor

■ **El modo historia** es corto, aunque tiene zonas bastante difíciles.

■ **No hay variedad** de enemigos, y la inteligencia aliada muestra algunos fallos.

Alternativas

• **Killzone 3** tiene un apartado técnico del mismo nivel, con un gran multijugador, y compatibilidad con Move y 3D.
• **Halo Reach** no es tan espectacular, pero su modo online es perfecto y está cargado de posibilidades.

■ **GRÁFICOS** Los escenarios son imbatibles, pero los enemigos se repiten.	95
■ **SONIDO** Los efectos son brillantes y el doblaje es bueno. La música cumple.	93
■ **DURACIÓN** La campaña dura 7 horas, pero es muy rejugable y tiene multijugador.	87
■ **DIVERSIÓN** Por momentos pone los pelos de punta y nos ofrece mucha libertad.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

El nanotraje es la pieza más sofisticada que hemos llevado en un "shooter" y nos permite elegir cómo afrontar el juego. Si a esta libertad de acción le añadimos gráficos geniales y buen multijugador, el resultado es inmejorable.



18 ■ Rol ■ EA ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 69,95 €
■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

Decide y vencerás

DRAGON AGE II

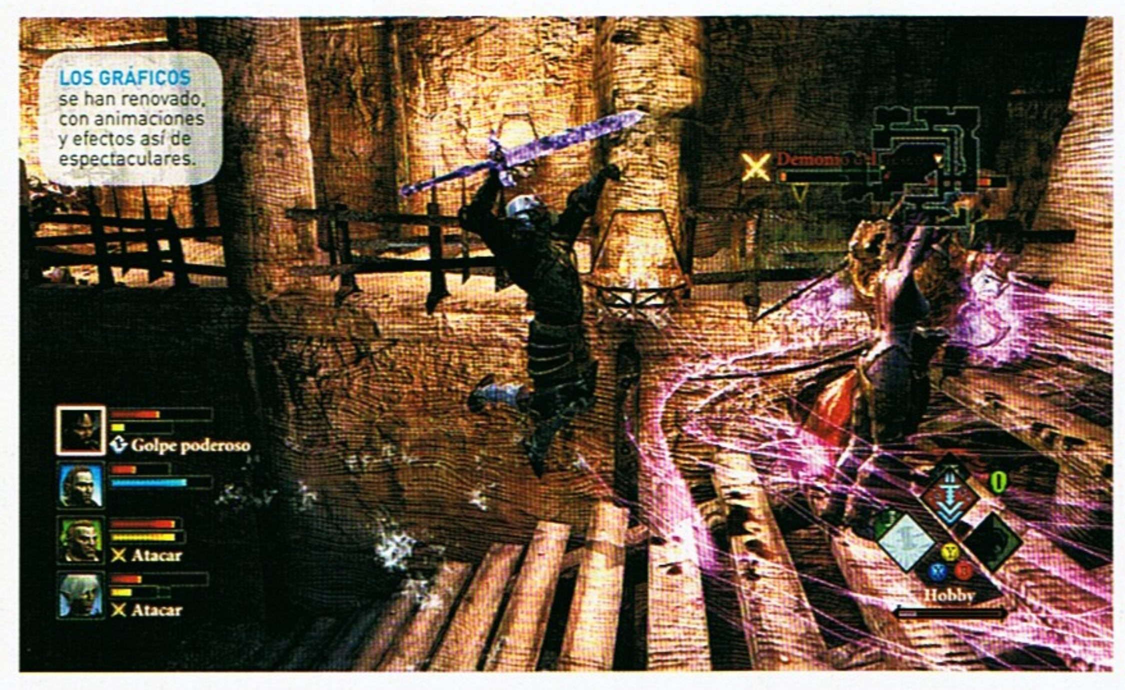
Hasta ahora, las decisiones en los videojuegos eran del tipo ¿*FIFA* o *Pro*?, ¿Sony o Microsoft?... Ahora la cosa se pone más seria: ¿sacrificaríais a un amigo por el bien común? ¡Elegid!

■ **UN NUEVO HÉROE HA SURGIDO EN FERELDEN.** Hawke, el protagonista de esta aventura, es un refugiado que vivió desde el anonimato lo que vimos en el primer *Dragon Age*. Pero su vida tranquila se acabó, y ahora tiene nada menos que 10 años para labrar su leyenda, desde que es un valiente chaval hasta que se convierte en campeón de Kirkwall. Y de paso, debe acabar con la amenaza de la oscura Ruina.

Una de las cosas que más llama la atención en esta segunda parte es que el sistema de combates ha cambiado mucho, con batallas más orientadas a la acción, en las que vemos que nuestra participación es mucho más activa.

➔ **YA NO BASTA CON PULSAR EL BOTÓN DE ATAQUE** y ver cómo nuestro personaje corre hasta el objetivo más cercano para enzarzarse de modo semiautomático en la pelea. Ahora nos movemos con libertad y, al atacar sin ningún rival cerca, simplemente damos un espadazo al aire, como en un juego de acción. Pero no os asustéis, porque esto no evita que podamos pausar la acción en cualquier momento para dar órdenes a nuestros compañeros (o incluso alternar el control entre ellos) y planificar el combate con calma. Además, el menú radial se ha mejorado para hacerlo

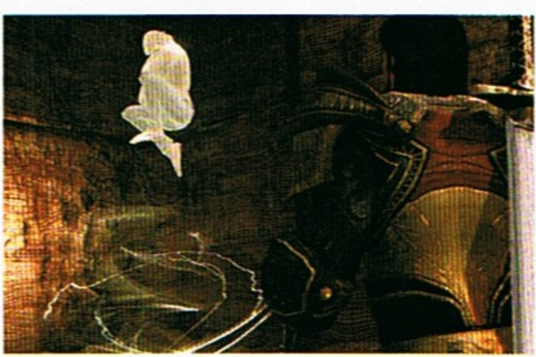




LOS GRÁFICOS se han renovado, con animaciones y efectos así de espectaculares.



ALGUNOS COMPAÑEROS tienen un pasado y un presente muy oscuro. En nuestra mano está el ayudarles o no.



LOS OBJETOS de equipo aparecen en las escenas, aunque solo podemos cambiar la apariencia del protagonista.

Nuestra moral está en juego

Aunque el sistema de moralidad estaba presente en la primera entrega, ahora se ha profundizado y mejorado. Las decisiones no siempre nos dan a elegir entre una clara maldad o bondad, hay muchos matices. Además, hay veces que no podemos preveer las consecuencias de algunas de nuestras elecciones:



LOS DIÁLOGOS incorporan iconos para que tengamos muy claro el tipo de contestación que damos: belicosa, bondadosa...



AL ACABAR DE HABLAR podemos mejorar o empeorar nuestra amistad con uno o varios miembros de nuestro grupo.





YO SOY LEYENDA

Para llegar a ser el campeón de Kirkwall vamos a tener que andar un camino muy duro:

1. EN EL EDITOR podemos crear un héroe a nuestra medida: sexo, color de piel, clase, pelo,...
2. AL SUBIR DE NIVEL elegimos los atributos que queremos mejorar y las nuevas habilidades a adquirir.
3. LOS AMIGOS son esenciales para alcanzar el éxito. ¡Elegid bien!



más sencillo y accesible, así que usarlo es más rápido que nunca.

Durante nuestro viaje podemos ir reclutando "socios" que nos acompañen, y hay para todos los gustos: desde una maga elfa repudiada por su propio clan, hasta un simpático y charlatán enano, entre otros. Todos tienen sus habilidades únicas, que junto a las de Hawke marcan la diferencia en los combates. Nuestra relación con ellos vuelve a ser fundamental ya que pueden traicionarnos, admirarnos y ofrecernos nuevas misiones. Además, esta vez nuestro personaje tiene voz y nuestro grupo reacciona de forma más creíble a nuestras decisiones gracias, en parte, a las nuevas expresiones faciales.

→ESTE DESARROLLO MÁS ACTIVO puede dejar descontentos a los puristas, pero tras unas horas vemos que las opciones estraté- ▸▸

Hawke

NUESTRO PROTAGONISTA vivía plácidamente en Lothering con su familia hasta que la Ruina deja la ciudad destrozada y le obliga a buscar refugio en Kirkwall.

Esto sí es luchar contra el mal

El sistema de combate es ahora mucho más activo que en la anterior entrega de *Dragon Age*, y exige mucha más participación. Aunque podemos elegir todas las acciones de nuestro grupo, tenemos que pulsar los botones de ataque como si se tratara de un juego de acción. Aun así, las batallas siguen siendo igual de exigentes (o más) que las que vimos en la primera entrega:



LOS ENEMIGOS son de todos los tipos y tamaños. Desde un pequeño insecto hasta un gigantesco y letal dragón.



ELEGIR EL OBJETIVO adecuado es primordial. Podemos ir a por el que elijamos con todo el grupo o dividirlos entre los demás.



LOS CAÍDOS EN COMBATE vuelven a la vida tras la batalla, pero necesitan que les sanemos las heridas o pierden energía.



PODEMOS ELEGIR LOS MOVIMIENTOS de todo el grupo para planificar los combates al 100%.





ES UNA AVENTURA A LA MEDIDA DE LOS AFICIONADOS A LA FANTASÍA MEDIEVAL





LA HISTORIA se cuenta en las numerosas y espectaculares escenas (izq.), aunque cada año tenemos un resumen de lo sucedido en viñetas (der.)

gicas y de personalización de habilidades se mantienen.

El apartado gráfico, algo flojo en *Origins*, se ha renovado. Las animaciones y los modelos son muy realistas y la tasa de frames es estable. Las virtudes típicas de BioWare, como un argumento elaborado, un universo que parece existir al margen de nuestras aventuras o el elaborado sistema de diálogos y de amistad, completan un título indispensable para los fans del buen rol.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El universo** creado, con montones de razas, clanes, criaturas, romances,...
- **Los combates** son más divertidos, y además siguen siendo igual de profundos.

Lo peor

- **El apartado gráfico** ha mejorado, pero no está a la altura de otros grandes títulos.
- **La duración** es menor que en *Origins*, aunque habrá más contenidos descargables.

Alternativas

- **Dragon Age: Origins** es un buen punto de partida si no lo habéis jugado.
- **Mass Effect 2**, tiene el mismo estilo, aunque está ambientado en el espacio.
- **Fable 3** es perfecto si os gusta el rol medieval.

GRÁFICOS Técnicamente ha mejorado mucho, aunque han quedado cosas por pulir.	88
SONIDO La banda sonora y los efectos cumplen. Las voces geniales, pero en inglés.	87
DURACIÓN Completarlo con todas las misiones secundarias lleva más de 30 horas.	91
DIVERSIÓN El sistema de diálogos, de amistad o los combates enganchan lo suyo.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

Valoración

La secuela de *Dragon Age: Origins* mantiene las virtudes del original y mejora la mayoría de sus defectos en un acertado intento por llevar a la saga hacia un público "consolero" como hizo *Mass Effect 2*. El resultado es excelente.

VídeoReview en HOBBYNEWS.es

Guía en Vídeo en HOBBYTRUCOS.es

3 ■ Velocidad ■ EA ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible

Solo vale llegar el primero

NEED FOR SPEED SHIFT 2 UNLEASHED



Caballeros, enciendan sus motores, porque este nuevo simulador (el último heredero de la saga *Need for Speed*) ya ha calentado los suyos. ¡Y no os quedéis clavados en la salida!

■ **LA NUEVA "MÁQUINA" DE EA RUGE** en la parrilla de salida. Viene cargada de caballos, derrapes y novedades para convertirse en el rey de los simuladores de conducción. La experiencia de juego se asienta sobre el modo Carrera, en el que empezamos con turismos comerciales (como un Golf GTI o un Audi S3) para ir subiendo de nivel poco a poco hasta manejar bólidos bestiales (como el Lamborghini Murciélago o el Ford GT) en las competiciones de GT1 y GT3. Por el camino disputamos todo tipo de pruebas, desde carreras o contrarreloj, hasta competiciones de derrapes, en 35 circuitos con más de 70 trazados distintos.

→ **LA CANTIDAD DE LICENCIAS ES REALMENTE GRANDE.** A los más de 100 vehículos de marcas como Porsche, Mercedes-Benz o Aston Martin, hay que sumar decenas de circuitos reales, como Brno, el circuito de Cataluña, Spa o el "infernal" Nürburgring.

Llegar a dominar sus intrincados giros y los potentes vehículos disponibles es una experiencia muy divertida y con una curva de dificultad muy ajustada, que hace que nos piquemos para continuar y que vayamos progresando casi sin darnos cuenta. Pero claro, todo este despliegue no sería nada sin un control a la altura.





EL CONTROL es una delicia. Cuesta un poco hacerse a un estilo tan sensible, pero merece la pena.



LOS CHOQUES no solo muestran los daños de forma visual, sino que también afectan al rendimiento de nuestro coche.



LOS CIRCUITOS son muy variados: los hay urbanos, ovalados, clásicos de competición como Spa, Brno, Suzuka...

Bólidos para todos los gustos

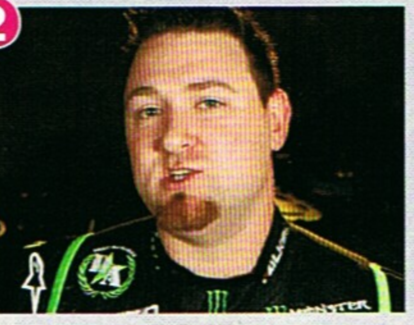
El grupo de coches (más de 100) que se ha elegido para el juego es muy variado. Podemos conducir vehículos como los que circulan por cualquier ciudad (como un Audi TT), "carros" de antaño (como el Lancia Delta) o coches de competición oficiales de la GT3 o la GT1, como el tremendo Porsche 911 o el Maserati MC12:

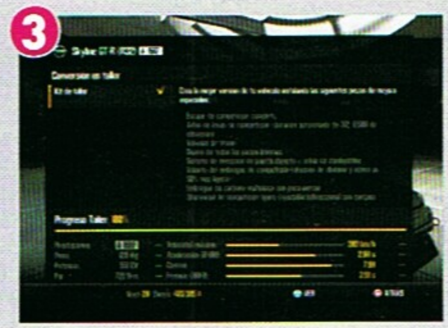


EL MONSTER ENERGY es una versión para derrapes del imparable Ford GT. Nos lo dan al completar las pruebas de drift.



LOS CLÁSICOS TIENEN SU HUECO. Este BMW M3 Sport Evolution tiene más de 20 años, pero aún da mucha guerra.





¿UN NUEVO ALONSO?

Para convertirnos en una nueva leyenda de la conducción tenemos que labrarnos un futuro a base de esfuerzo y mucha práctica:

1. **LAS PRIMERAS CARRERAS** son al volante de coches bastante "normalitos", aunque al ganar competiciones nos haremos con bólidos de mayor potencia.
2. **PILOTOS REALES** como Vaughn Gittin Jr., campeón del mundo de drift, nos dan consejos y además ponen en juego sus coches para que se los ganemos en algunas carreras.
3. **EN EL TALLER** podemos comprar piezas para mejorar los vehículos y prepararlos para futuras competiciones.

Cada vehículo y disciplina están recreadas con una fidelidad increíble. Exprimir al máximo las prestaciones de nuestro "carro" y apurar al máximo en cada curva es posible gracias a un manejo que, aunque es muy sensible, responde perfectamente. Dejémoslo claro: si os salís en una curva será por vuestra culpa, no por la del juego. Eso sí, *Shift 2 Unleashed* requiere muchas horas de práctica incluso cuando nos muestran la trazada y nos ayudan con la tracción y la estabilidad del vehículo. El realismo es tan grande que el nivel de dificultad élite parece estar hecho para auténticos profesionales del motor.

→ LOS MODELOS DE LOS VEHÍCULOS no son tan espectaculares como los de *Gran Turismo* o *Forza Motorsport*, pero los increíbles efectos de luz (tanto de noche como en las puestas ▸▸



Acura

EL ACURA NSX es una de las joyas a conducir. Llega a los 311 km/h y pasa de 0 a 100 en menos de 4 seg.

Muchas formas de correr

Aunque como buen juego de carreras lo principal es llegar el primero a la meta, también hay otras posibilidades para divertirnos corriendo: desde las contrarreloj (donde debemos hacer el mejor tiempo de todos los coches en pista) o las series (en las que sumamos puntos como en una liguilla) hasta las competiciones de derrape. Todo vale sí es en un coche.



EN EL ELIMINADOR tenemos que evitar ir los últimos para no ser eliminados. La tensión del cronómetro es máxima.



CLAVAR UNA VUELTA RÁPIDA requiere que conozcamos el circuito al dedillo y que sepamos arañar segundos al crono.



EL DRIFT son competiciones de derrape en las que nos puntúan según el ángulo y la velocidad del derrape, entre otras cosas.



LA FÍSICA está muy trabajada. Si cogemos muy rápido bache, casi acabamos "volando".





EL EXQUISITO Y DIFERENTE CONTROL DE CADA COCHE ES LA CLAVE DEL JUEGO





CADA CÁMARA supone un estilo de juego distinto. La del casco (izq.) requiere mucha práctica, mientras que la exterior (der.) es más facilona.

de sol) equilibran la balanza. En cuanto a la duración, a las 40 ó 50 horas del modo Carrera se suma el modo online. Otras virtudes como las posibilidades de "tuneo" mecánico y visual de los coches en el taller, la nueva cámara del casco (que recrea las sensaciones de un piloto dentro de su coche) y, sobre todo, su excelente control, terminan de redondear un simulador que viene dispuesto a quedarse entre los grandes del género.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El control** es muy sensible, pero aprenderlo es una auténtica delicia.
- **Los efectos de luz,** tanto de noche como por el día, son muy espectaculares.

Lo peor

- **No hay vehículos alternativos,** como karts, Fórmula 1 o coches de rally.
- **A veces es demasiado técnico** si solo queremos echarnos unas carreras.

Alternativas

- **Gran Turismo 5** es más atractivo gráficamente, aunque es exclusivo de PS3.
- **F1 2010** es espectacular y además está Alonso.
- **Forza 3** es otro gran simulador, aunque solo está en Xbox 360.

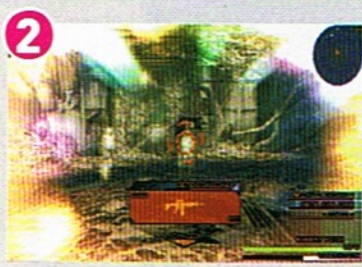
GRÁFICOS Los modelos podrían estar mejor, aunque los efectos de luz se salen.	89
SONIDO Los rugidos del motor, los choques y la banda sonora están a la altura.	90
DURACIÓN El modo historia ronda las 50 horas y además tenemos el multijugador.	92
DIVERSIÓN Su estupendo control y la multitud de retos enganchan muchísimo.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

Valoración

Esta segunda entrega sube un peldaño más la calidad. El control es genial, y la curva de dificultad permite aprender con facilidad, pero con esfuerzo. La nueva cámara, los 35 circuitos o las carreras nocturnas terminan de redondearlo.

■ Acción ■ Square-Enix ■ 1 jugador ■ Inglés
■ 45,99 € ■ 1 de abril ■ Contenido:







POSEE ANTES DE DISPARAR

Aya Brea tiene un ADN especial y nunca envejece. Nadie diría que es un soldado imparable capaz de meterse en la piel de cualquiera. Así se las gasta:

1. **LA PUNTERÍA ES AUTOMÁTICA** (excepto con el rifle de francotirador, el lanzagranadas y cuando usamos un cañón, algo poco habitual), de tal forma que nuestra principal preocupación durante los tiroteos es esquivar.
2. **SALTAR ENTRE LAS MENTES** de los soldados es la joya del desarrollo. Si pulsamos triángulo una vez, saltamos aleatoriamente. Si lo mantenemos, elegimos en primera persona.
3. **LLEVAMOS TRES ARMAS**, que seleccionamos antes de iniciar la misión y un cuarta que depende del soldado. La munición está ajustada para complicar las cosas.



AYA ES UNA ATRACTIVA joven con un increíble poder: poseer las mentes para usar los cuerpos.

La mente es más rápida que la bala

THE 3rd BIRTHDAY

Cuando a nosotros se nos va la cabeza, como mucho nos dejamos las llaves en casa. En el caso de Aya Brea, es que ha poseído a alguien...



Aya

Después de su segunda aventura, la siempre joven Aya Brea ha perdido la memoria. ¿Conseguirá seguir con vida para recordar su pasado?

■ **UNA NOVIA APARECE ENSANGRENTADA,** con su vestido y sin sus recuerdos. Podría ser Kill Bill, pero es el arranque de la tercera entrega de *Parasite Eve*, que regresa en forma de "shooter rolero": Aya Brea debe recomponer el puzle de su pasado mientras acaba con los monstruos que han tomado Nueva York. Tiene el poder de poseer a otras personas y, gracias a una máquina, de viajar a mentes del pasado.

Esta historia de ciencia ficción es atractiva, pero el guión nos ha parecido algo confuso. Eso sí, el desarrollo es bien intenso: dentro del cuerpo de un soldado (aunque nosotros vemos a Aya) tenemos que disparar sin cesar con puntería automática. Podemos llevar hasta cuatro armas, rodar por el suelo o buscar cobertura mientras los monstruos nos atacan sin misericordia.

→ **LAS POSESIONES SON LA CLAVE.** Con solo pulsar un botón podemos saltar de un cuerpo a otro de los soldados que luchan junto a nosotros. Aprovechamos su vida, sus armas o su posición el escenario (¿mejor un francotirador elevado o un lanzagranadas a ras de suelo?). Este sistema otorga un gran ritmo y una dimensión





LAS SECUENCIAS QUE NARRAN LA HISTORIA tienen una gran calidad y son muy abundantes, aunque algo confusas.



SALTAR ENTRE MENTES RECUERDA a las posesiones del agente Smith en Matrix, con un efecto visual parecido.

Asume tu rol de soldado

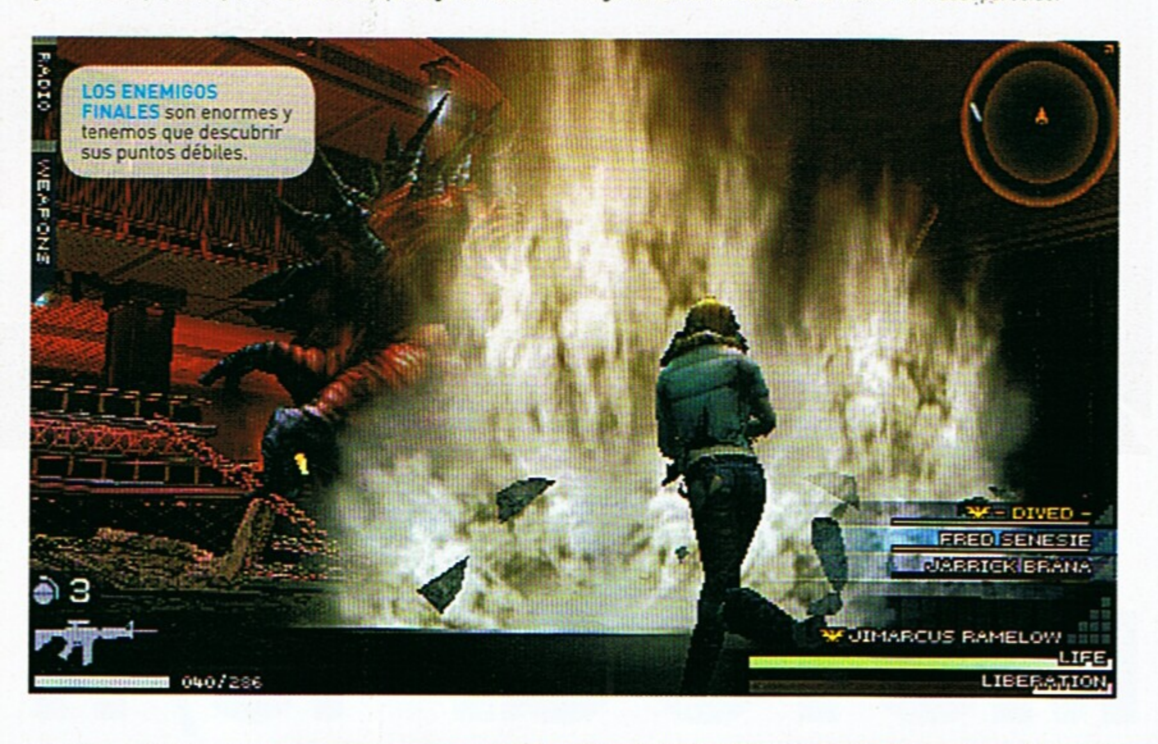
Parasite Eve comenzó como una saga de rol y eso ha dejado un poso en esta entrega. Aunque es un "shooter" puro y duro, la personalización del personaje es una de las claves del desarrollo, y es necesario no descuidarla para seguir avanzando.



SUBIMOS DE NIVEL automáticamente según avanzamos, lo que mejora la resistencia de Aya y su capacidad de llevar mejores armas que se desbloquean.



MEJORAMOS ASPECTOS concretos modificando nuestro ADN con un curioso sistema basado en celdas, que es una especie de puzle en el que encajar distintas habilidades.



LOS ENEMIGOS FINALES son enormes y tenemos que descubrir sus puntos débiles.

LA MENTE TAMBIÉN ES UN ARMA. El poder de Aya le permite poseer a aliados, pero también colarse dentro de un enemigo y "reventarlo" desde dentro. Tras recibir varios impactos seguidos, se debilitan y un icono nos indica que pulsemos Triángulo para atacar.





curiosa a los combates. También podemos usar un poder que nos vuelve invencibles temporalmente, pero se echa en falta algo de exploración o pequeños puzles.

Por otro lado, las opciones para desarrollar a Aya y su arsenal son bastante elevadas. Un motor gráfico fluido nos ofrece personajes bien construidos, enemigos finales enormes y mucho detalle en los escenarios. De lo mejor de PSP y la guinda perfecta para un "shooter" muy especial.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El apartado gráfico** es de lo mejor que hemos visto en PSP. Entre los grandes.
- **La posesión** invita a plantear los tiroteos desde varios puntos de vista.

Lo peor

- **El guión es algo confuso,** especialmente para los que debuten en la saga.
- **La elevada dificultad** es estimulante en general, pero pega saltos desajustados.

Alternativas

- **Los dos God of War** son la mejor alternativa si hablamos de acción pura y dura en PSP.
- **Resistance Retribution** es el "shooter" más destacado de la portátil, aunque con una perspectiva diferente.

GRÁFICOS La cámara, el nivel de detalle, la fluidez... Todo es enorme.	92
SONIDO Música algo machacona, pero acompaña bien la acción. Voces en inglés.	87
DURACIÓN De 10 a12 horas. El sistema de puntuación por niveles invita a repetir.	82
DIVERSIÓN Tiros, tiros y tiros... con un sello personal y una dificultad elevada.	89
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

Valoración

Diez años han tenido que pasar para el regreso de *Parasite Eve*, que tras un RPG y un "survival horror", se convierte en "shooter". PSP demuestra que sigue muy viva y recibe un original y estimulante título con un gran apartado visual.







TÚ CONTROLAS TU CARRERA

El modo Historia permite que creemos un piloto y lo llevemos hasta lo más alto del Mundial de motociclismo. Para ello tenemos que ir paso a paso, empezando por la categoría de 125cc y ascendiendo luego a Moto2 y MotoGP:

1. **CREAR UN EQUIPO** es uno de los pasos iniciales. Podemos elegir el fabricante y personalizar tanto su diseño como sus colores corporativos.
2. **LA REPUTACIÓN AUMENTA** según ganamos carreras y cumplimos objetivos. Gracias a eso podemos contratar ingenieros para que mejoren nuestra moto, y jefes de prensa para que nos consigan patrocinadores.
3. **LA OPCIÓN DEL COPILOTO** sirve para que un segundo jugador se sume a nuestro modo Historia y nos ayude a la consecución de nuestros objetivos. Se juega a pantalla partida.

3 ■ Velocidad ■ Capcom ■ 1 a 20 jugadores ■ Castellano ■ 59,95 € ■ Ya disponible



PEDROSA, LORENZO Y COMPAÑÍA dan gas en nuestras consolas y nos invitan a convertirnos en campeones del mundo.

En territorio motero

MOTO GP 10/11

España dominó el Mundial 2010 de motociclismo. Ahora, podemos demostrar que también nosotros merecíamos haber acompañado a nuestros pilotos en los podios.

■ **EL MOTOCICLISMO COLMÓ DE ALEGRÍAS A ESPAÑA** la temporada pasada, con tres títulos mundiales y tres subcampeonatos, una hazaña de ensueño que ningún país había logrado jamás. Pues bien, ahora nos toca a nosotros hacer de Jorge Lorenzo, Toni Elías o Marc Márquez para intentar llevarnos los entorchados de MotoGP, Moto2 y 125cc, las tres categorías que componen el Mundial (se supone que ya habrá comenzado en Qatar cuando leáis estas líneas).

MotoGP 10/11 incluye los pilotos de la temporada 2010 y los de 2011, estos últimos gracias a una actualización que estará disponible en cuanto empiece el campeonato "real". Así, podremos correr con Rossi en Yamaha y, por supuesto, a lomos de su nueva Ducati. Lo mismo pasará con Casey Stoner, que esta temporada ha pasado a formar parte del equipo Repsol Honda.

→ **EL CONTROL RESULTA BASTANTE ARCADE,** aunque hay cuatro niveles de ayuda que permiten adaptarlo, así como varios aspectos personalizables (caja de cambios, suspensión, etc). Además de controlar los virajes, es imprescindible replegarse sobre el carenado en las rectas y combinar los frenos delantero y trasero. A eso hay que añadir que el manejo es más rígido y pesado si pilotamos una MotoGP en vez de una moto de menor cilindrada.

El modo Historia es el más atractivo, ya que nos permite



Casey Stoner
El australiano, campeón de MotoGP en 2007, será este año compañero de Pedrosa y Dovizioso en el box del equipo Repsol Honda.







LA CÁMARA INTERIOR es la más espectacular de las tres que se incluyen, aunque hace más difícil la conducción.



LA LLUVIA aparece en algunas carreras, si bien su efecto sobre el agarre de los neumáticos es muy limitado.



HASTA 27 PILOTOS pueden coincidir en la pista, algo habitual tanto en las carreras de 125cc como en las de Moto2.

No hay error que valga

Las carreras de MotoGP 10/11 incluyen algunas variantes para que los pilotos más inexpertos no se sientan frustrados a las primeras de cambio. Así, algunos errores, como las caídas, pueden verse subsanados con estas pequeñas "trampas":



EL MODO DESAFÍO es el típico Arcade en que hay que luchar contra una cuenta atrás. Si pilotamos bien, ganamos tiempo, y si el cronómetro llega a cero, podemos "continuar".



LA SEGUNDA OPORTUNIDAD sirve para rebobinar la acción y enmendar cualquier caída o error de conducción que hayamos cometido. Su uso conlleva lograr menos puntos.

LA LICENCIA incluye a los pilotos de 2010 y 2011. Así, podemos jugar con Valentino Rossi en su último año en Yamaha (izq.) o con su nueva Ducati. En cuanto a los circuitos, están los 18 que visita el Mundial a lo largo de la temporada, como el de Laguna Seca, con su famoso "sacacorchos" (der.).





crear un piloto y llevarlo hasta lo más alto mientras aumentamos nuestra reputación y gestionamos patrocinios y mejoras mecánicas para nuestra moto.

En la pista se pueden juntar hasta 27 pilotos (20 en el caso del online), pero a veces se producen algunos tirones. El problema del juego es que apenas innova respecto a la entrega del año pasado, pero, si queréis ser Pedrosa, Lorenzo o Rossi, la parrilla de salida os está esperando.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El plantel,** que incluye a los pilotos y escuderías de las temporadas 2010 y 2011.
- **El modo historia** nos permite crear nuestro piloto propio y llevarlo hasta MotoGP.

Lo peor

- **Es algo limitado a nivel visual,** e incluso hay algunas ralentizaciones importantes.
- **No ha evolucionado** prácticamente respecto a la entrega del año pasado.

Alternativas

- **MotoGP 09/10** está a precio reducido, aunque no incluye a los pilotos de la temporada 2011.
- **SBK X** ofrece buenas carreras de Superbikes, pero no tiene la licencia del Campeonato del Mundo.

GRÁFICOS Las motos son clavadas a las reales, pero hay algunas ralentizaciones.	80
SONIDO El rugido de los motores cumple y las voces están en español.	80
DURACIÓN El modo Historia es bastante extenso, a lo que se añade el online.	87
DIVERSIÓN El control es bueno, pero hemos echado en falta más novedades.	83
PUNTUACIÓN FINAL	**84**

Valoración

El control arcade hace que sea un juego accesible para cualquiera, a lo que se añade la atractiva licencia del Mundial de motociclismo. Ahora bien, es muy parecido a MotoGP 09/10, ya que apenas se han introducido novedades.



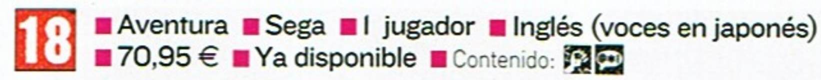




UNA PELÍCULA A CUATRO BANDAS

Kazuma Kiryu, el Dragón de la familia Dojima, repite protagonismo por cuarta vez en la saga pero, esta vez, controlamos también a otros tres personajes. Al principio no se conocen, pero sus caminos acabarán reuniéndoles:

1. SHUN AKIYAMA es el primer personaje al que controlamos. Dirige un negocio en el que presta dinero, de manera "desinteresada", a quien demuestre necesitarlo. Basa su estilo de lucha en las patadas.
2. SAIGA TAEJIMA fue engañado y encarcelado hace 25 años por una matanza que no cometió. Ahora ha escapado de la cárcel para saber la verdad. Los puños son su principal herramienta de "trabajo".
3. MASAYOSHI TANIMURA es un detective al que le gusta actuar a su manera. Su padre fue asesinado mientras investigaba, precisamente, el caso de Taejima. Las fintas son su principal recurso de lucha.





LA YAKUZA nos vuelve a desafiar en un juego en el que descubrimos su submundo desde el punto de vista de cuatro personajes.

Por el honor del Japón

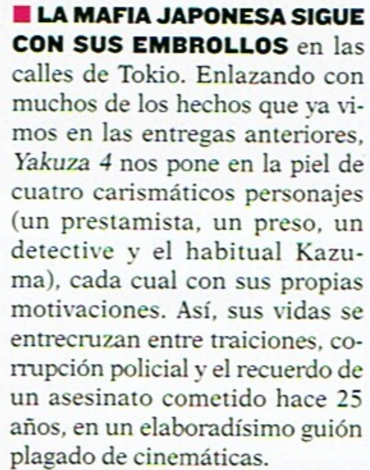
YAKUZA 4

Los códigos de conducta de la mafia nipona poco tienen que ver con los del hampa corriente, pero ni allí se libran de traiciones y engaños.



Shun Akiyama

Este prestamista, que no forma parte de ningún clan mafioso, llegó a mendigar en las calles, pero un golpe de suerte le hizo multimillonario.

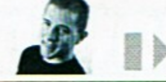


LA MAFIA JAPONESA SIGUE CON SUS EMBROLLOS en las calles de Tokio. Enlazando con muchos de los hechos que ya vimos en las entregas anteriores, *Yakuza 4* nos pone en la piel de cuatro carismáticos personajes (un prestamista, un preso, un detective y el habitual Kazuma), cada cual con sus propias motivaciones. Así, sus vidas se entrecruzan entre traiciones, corrupción policial y el recuerdo de un asesinato cometido hace 25 años, en un elaboradísimo guión plagado de cinemáticas.

El juego, con un estilo muy "japonés", combina a la perfección diversos géneros. Hay momentos de exploración, diálogos con otros personajes, combates o persecuciones que hacen que la aventura sea muy variada. Eso siempre y cuando sigamos la historia principal, que dura en torno a 20 horas. Aparte, hay decenas de misiones secundarias y minijuegos de lo más variopintos, como béisbol, golf, pesca, karaokes o la gestión de locales de... ejem, señoritas poco recatadas.

LOS COMBATES SON UNO DE LOS PUNTOS FUERTES. Cada personaje tiene su estilo de lucha y, además, podemos ejecutar golpes especiales y echar mano de objetos, como conos, bicicletas, katanas, pistolas... o incluso abetos. Según ganamos experiencia, desbloqueamos nuevas técnicas.

El apartado gráfico raya a un gran nivel, sobre todo en los vídeos, si bien en los combates hay





EN LAS PERSECUCIONES nos puede tocar seguir a alguien hasta darle caza o bien evitar que nos echen el guante.



LOS QTE son muy habituales. Si no acertamos, podemos acabar muy mal, incluso "rebanados" por una motosierra.



LOS VÍDEOS tienen una calidad increíble. A veces parecen prácticamente de película.

La ciudad te está esperando

Al margen de las traiciones y las relaciones personales de la historia principal, podemos tomarnos un respiro siempre que queramos para disfrutar de la multitud de minijuegos y pruebas que hay desperdigados por las calles de Kamurocho:



LOS BARES DE ALTERNE sí se han incluido esta vez en la versión europea del juego. Así, podemos convertirnos en gestores para vestir y arreglar, como queramos a sus señoritas.



LOS MINIJUEGOS son todo un mundo dentro de *Yakuza 4*. Hay béisbol, golf, bolos, billar, pesca, karaoke, máquinas recreativas... ¡Cualquier cosa que se os ocurra!

LA MEZCLA DE GÉNEROS es uno de los ejes del juego. La mayor parte del tiempo la dedicamos a buscar pistas por todos los recovecos de Kamurocho (izquierda) y a participar en peleas callejeras en las que mostrar nuestras dotes de maestros del beat'em up (derecha).





algo de "clipping". Kamurocho, la recreación del barrio rojo de Tokio, está muy lograda, aunque es la que ya salía en el primer *Yakuza*. El problema del juego es que no está traducido (los textos están en ingles, y las voces, en japonés). Es una verdadera lástima, porque la cantidad de diálogos es infinita. Pese a ello, *Yakuza 4* rezuma calidad por los cuatro costados y su historia, su variedad y su extensa duración os engancharán sin remedio.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los 4 personajes** son muy carismáticos, lo que repercute en un guión de lujo.
- **La variedad.** Hay decenas de cosas que hacer, y la duración es enorme.

Lo peor

- **Está en inglés,** un problema, dada la ingente cantidad de textos y diálogos.
- **Algún detalle gráfico,** como el "clipping" al afrontar algunos combates.

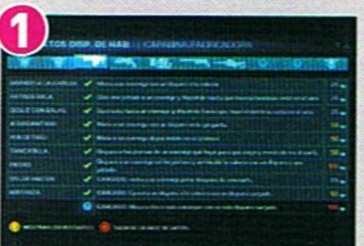
Alternativas

- **Yakuza 3,** que está a precio reducido y que tiene la misma filosofía, aunque no es tan completo como el 4
- **GTA IV** es, sin ninguna duda, el máximo exponente de los juegos basados en mundos abiertos.

GRÁFICOS Las cinemáticas quitan el hipo, aunque en los combates hay fallos.	88
SONIDO Las voces están en japonés, ya que ni siquiera se han doblado al inglés.	80
DURACIÓN La historia dura 20 horas, a lo que se añaden decenas de submisiones.	92
DIVERSIÓN El argumento es exquisito, lo mismo que la acertada mezcla de géneros.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

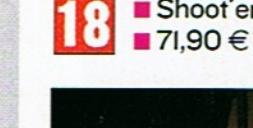
Valoración

El guión del juego es para quitarse el sombrero, con unos personajes llenos de carisma, unos combates que ofrecen un buen control y decenas de cosas que hacer. El único pero es que hay que saber inglés para disfrutarlo.

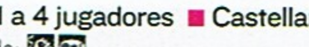


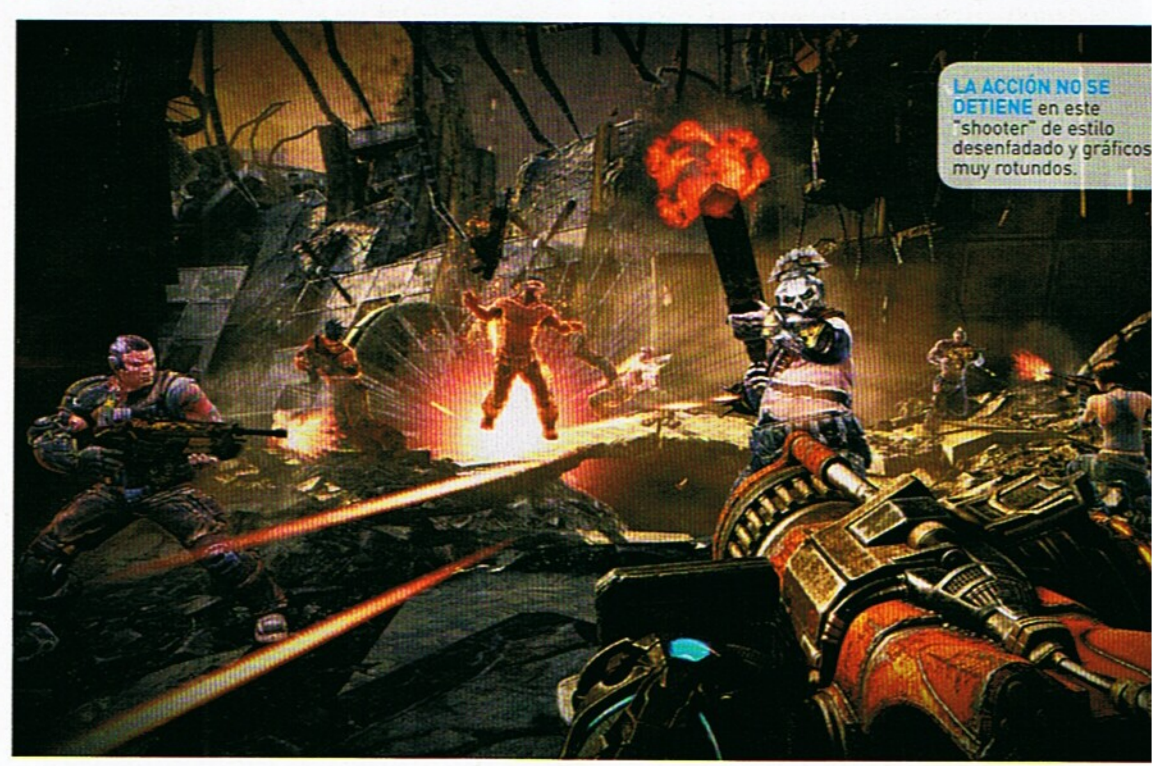






■ Shoot´em up ■ Electronic Arts ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano
■ 71,90 € ■ Ya disponible ■ Contenido:





LA ACCIÓN NO SE DETIENE en este "shooter" de estilo desenfadado y gráficos muy rotundos.

DISPAROS CON MUCHO ESTILO

Para disfrutar al máximo de *Bulletstorm* tenemos que dar rienda suelta a nuestra creatividad, solo que nuestras herramientas son armas:

1. **LOS DISPAROS DE HABILIDAD** aparecen en un menú. Dependiendo de la dificultad (y del arma que utilizamos) nos otorgan diferentes puntos.
2. **LOS ESCENARIOS,** los disparos y los ataques cuerpo a cuerpo se pueden combinar de cientos de formas.
3. **EL LÁTIGO MENTAL Y LA PATADA** ralentizan la acción para que podamos ser más originales y complicados con nuestros siguientes ataques.

Armas de diversión masiva

BULLETSTORM

Lo único que se toman en serio estos soldados es el sentido del espectáculo. No se trata de acabar con más enemigos, sino de hacerlo con más estilo.



Grayson

Hipermusculado, armado hasta los dientes y con poco cerebro... es el héroe ideal para un "shooter" en primera persona tan poco serio.

■ **EL ARGUMENTO Y LOS PERSONAJES** que aparecen en *Bulletstorm* son una parodia de los mejores "shooter" de ciencia ficción. Gray, nuestro protagonista, es un soldado con poco cerebro (pero muchos bíceps) que se rebela contra sus jefes corruptos y tiene que escapar de un planeta enlazando situaciones desesperadas: una nave a punto de estrellarse, una huida en tren, un enfrentamiento contra una planta carnívora gigante...

Su arsenal tampoco sería demasiado innovador (ametralladoras, lanzagranadas, rifles de precisión, etc.) si no fuera por la inclusión de un látigo de energía que le permite atrapar a los enemigos, y de una utilísima patada que los lanza a varios metros de distancia. Y aquí es donde *Bulletstorm* marca la diferencia, porque nuestro objetivo es combinar agarres, patadas, disparos y elementos del escenario para acabar con todo lo que se nos ponga por delante del modo más creativo.

→ **CADA EJECUCIÓN OTORGA PUNTOS DE HABILIDAD** con los que mejoramos nuestro equipo. Al principio nos contentamos con lanzar a un mutante por los aires y volarle la cabeza, pero poco a poco iremos disfrutando con combos cada vez más exagerados.

Los gráficos y el sonido están en sintonía con este planteamiento. Los escenarios son inmensos, las criaturas a las que nos enfren-

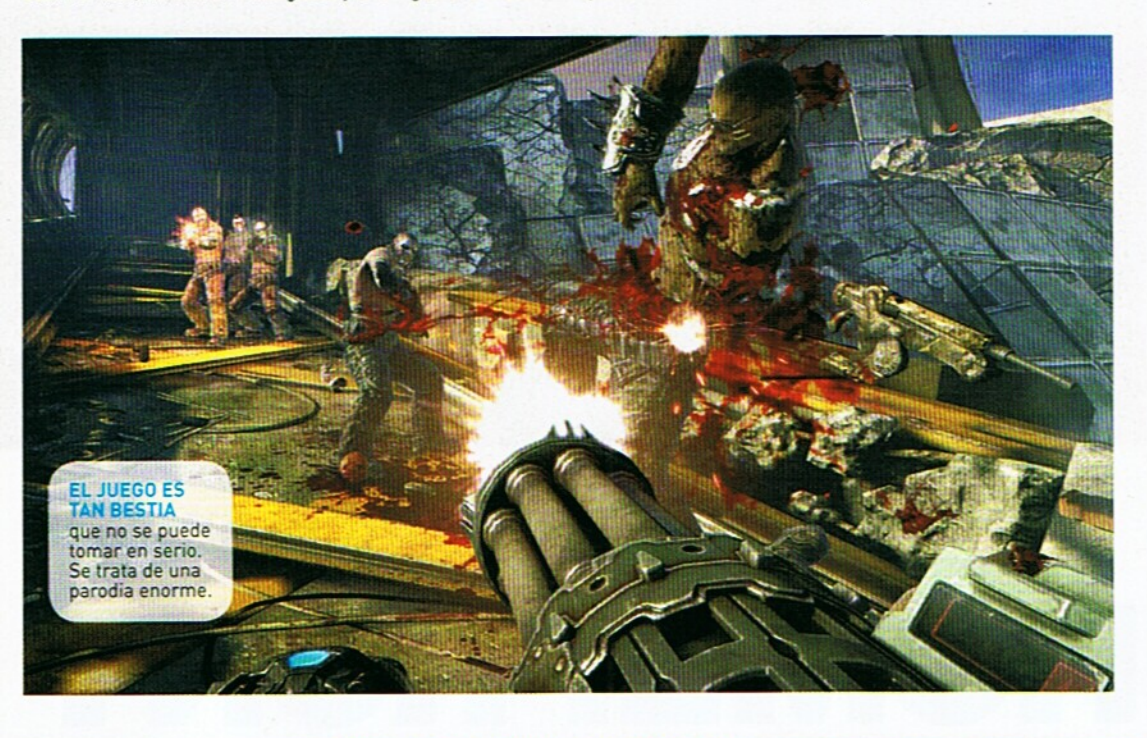




EL APARTADO GRÁFICO aprovecha el Unreal Engine, como *Gears of War*, con niveles recargados y enemigos enormes.



PODEMOS APUNTAR e incluso activar una pequeña ayuda que centra la mira en nuestro objetivo más cercano.



EL JUEGO ES TAN BESTIA que no se puede tomar en serio. Se trata de una parodia enorme.

Deja que hablen tus armas

Los arsenales del futuro no son muy diferentes de los que se manejan hoy en día. Pero todos estos "juguetes" tienen funciones especiales, que nos resultan muy útiles para arrasar entre las filas del enemigo. Podemos llevar tres a la vez:



EL RIFLE DE FRANCOTIRADOR acaba con el objetivo de un solo impacto. Además de contar con una mira telescópica, podemos dirigir las balas, aunque los enemigos también esquivan.



EL LÁTIGO no solo sirve para agarrar enemigos. También activa interruptores y lanza una descarga eléctrica de efectos devastadores. Incluso es capaz de interceptar comunicaciones.

LAS SITUACIONES EXTREMAS son constantes. Lo mismo tenemos que controlar un robot gigante por control remoto (izquierda), que enfrentarnos a una planta carnívora enorme que se ha tragado a uno de nuestros compañeros, como en la pantalla de la derecha.





tamos no podrían parecer más amenazadoras y la música épica y los comentarios "chulescos" tampoco se quedan atrás.

El principal inconveniente es que la historia se acaba pronto (siete capítulos de apenas una hora) y el multijugador está desaprovechado: un modo cooperativo para cuatro jugadores, con tabla de puntuaciones online. Si queremos repetir, contamos con un modo contrarreloj, que tampoco da mucho de sí. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Las ejecuciones** "creativas" son muy divertidas y nos animan a experimentar.
- **El apartado técnico** es muy llamativo. Los niveles tienen un estilo "exagerado".

Lo peor

- **La campaña** resulta bastante corta (unas 7 horas) y no ofrece demasiada libertad.
- **El multijugador** no cuenta con modos "versus", y se limita a partidas para 4.

Alternativas

- **Killzone 3** (PS3) tiene un apartado técnico superior. Además el multijugador online es genial.
- **Call of Duty Black Ops** es la referencia de los "shooter" en primera persona, aunque con estilo más realista.

GRÁFICOS Personajes enormes y escenarios llenos de detalle (y destrucción).	87
SONIDO La banda sonora tiene un tono épico y el doblaje está plagado de bromas.	84
DURACIÓN Una campaña de 7 horas y un online "recortado" empobrecen el juego.	76
DIVERSIÓN El sistema de ejecuciones es muy entretenido y el ritmo es salvaje.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**86**

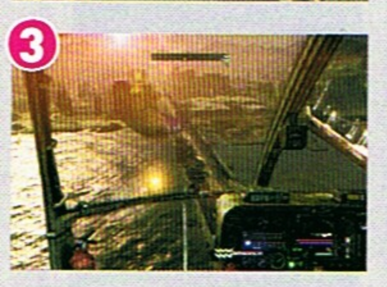
Valoración

En lugar de competir con "shooter" más serios, *Bulletstorm* incorpora un ritmo ágil y mucho humor dentro de un universo futurista. La forma de acabar con los enemigos es muy entretenida, y los diseños son muy efectivos. Es corto.

18 ■ Shoot'em up ■ THQ ■ 1 - 32 jugadores ■ Castellano
■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:









ESTADOS UNIDOS HA CAÍDO bajo el yugo de una invasión coreana, así que toca luchar para liberar al país.

VIAJA CON LA RESISTENCIA

La campaña nos pone en la piel de Robert Jacobs, un expiloto de la Marina que se une a la resistencia para llevar un valioso combustible desde Montrose (Colorado) hasta San Francisco:

1. CUATRO CIVILES nos acompañan en la aventura. Connor es el más aguerrido; Rianna, la fémina del grupo; Boone, el mandamás de la resistencia; y Hopper, un manitas de la tecnología. Lo malo es que no hay posibilidad de jugar en cooperativo.

2. LA REALIDAD que vemos a nuestro alrededor es cruda: gente de a pie maltratada por el ejército coreano, otros civiles que intentan traicionarnos...

3. LAS MISIONES incluyen objetivos muy variados. Hemos de proteger a civiles desarmados (como una madre y su bebé), usar blindados por control remoto, incendiar un almacén, cubrir a nuestros compañeros desde lo alto de un campanario, hacer de artilleros de un Humvee e incluso pilotar un helicóptero.

La guerra visita el hogar del imperio

HOMEFRONT

Estamos acostumbrados a que los Estados Unidos ganen todas las guerras, pero... ¿qué pasaría si en un futuro cercano sufrieran una invasión enemiga?

LA CRISIS ENERGÉTICA ES UNA AMENAZA REAL, y podría provocar el declive de los Estados Unidos hasta el punto de ser invadidos en 2027 por una Corea unificada. En ese supuesto se basa *Homefront*, cuyo guión tiene el sello de John Milius, responsable de películas como Amanecer rojo y Apocalypse Now. Al contrario que en otros shooters, aquí vemos la guerra desde el punto de vista de unos civiles que deben "secuestrar" varios camiones de combustible y llevarlos a San Francisco.

Nosotros controlamos a Robert Jacobs, un expiloto de la Marina, a lo largo de siete capítulos que no se ahorran escenas muy crudas (soldados disparando a civiles, excavadoras arrojando cadáveres, etc.).

La campaña es intensa y consta de objetivos muy variados: destruir torres de vigilancia, infiltrarnos en un campo de trabajo, tumbar un gran muro que mantiene a una ciudad sitiada e incluso robar un helicóptero y usarlo para escoltar un convoy. Sin embargo, no incluye cooperativo y apenas dura 4 exiguas horas.

→ **EL MODO ONLINE ADMITE HASTA 32 JUGADORES**, en partidas en las que, además de los tiroteos clásicos, podemos conducir blindados, tanques o helicópteros. No obstante, apenas se incluyen modos de juego. Están las batallas por equipos, el típico modo

Soldado del EPC

Los miembros del ejército coreano son nuestros enemigos en la campaña. A menudo los vemos maltratar a civiles desarmados.



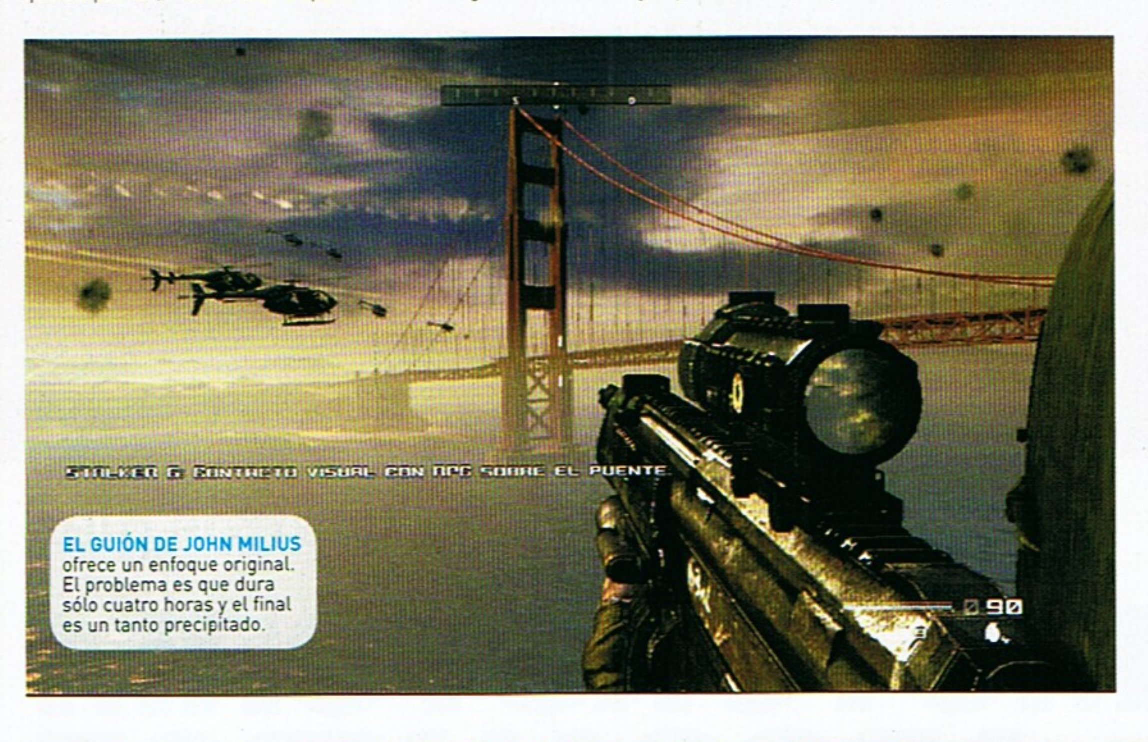




ACTUAR COMO ARTILLERO es habitual en la campaña. Si no queréis palmar, ni se os ocurra apartar el dedo del gatillo.



LA AMBIENTACIÓN está muy lograda gracias a escenarios como granjas en el campo, iglesias o campos de béisbol.



EL GUIÓN DE JOHN MILIUS ofrece un enfoque original. El problema es que dura sólo cuatro horas y el final es un tanto precipitado.

Balas para dar y tomar

El modo online permite la friolera de hasta 32 jugadores simultáneos, en tres modos de juego, que son "Controlador de tierra" (capturar y defender zonas), "Comandante de batalla" (un líder va marcando objetivos) y "A muerte por equipos":



LAS RECOMPENSAS que podemos comprar con los puntos obtenidos durante la partida son muy jugosas: bots, blindados, tanques, helicópteros...



LOS ENEMIGOS se marcan visualmente en la pantalla (además de en el radar) en cuanto disparan, lo que hace que las escaramuzas sean todavía más frenéticas.

EL ARGUMENTO ES UNA FICCIÓN, pero va acompañado de detalles que lo hacen muy realista. Al principio, vemos a Hillary Clinton, la secretaría de Estado de EE.UU., hablando de Corea (izquierda). Más adelante, vemos una ciudad arrasada por las bombas enemigas (derecha).





de controlar zonas de un mapa y un tercer modo en el que un comandante marca objetivos, pero se echa en falta más variedad.

El apartado gráfico también tiene algunos fallos, observables en unos escenarios poco detallados o en unos personajes inexpresivos. Como shooter, *Homefront* es muy entretenido y tiene una ambientación "civil" que lo hace especial, pero le falta mucho para alzarse entre lo más granado de los juegos de guerra. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La ambientación** desde el lado de la resistencia civil le da un toque diferente al juego.
- **Los vehículos** que podemos controlar, especialmente en el online.

Lo peor

- **La campaña solo dura 4 horas,** lo que es, a todas luces insuficiente.
- **El nivel gráfico** se queda bastante por detrás de los grandes títulos del género.

Alternativas

- **Call of Duty: Modern Warfare 2** es el mejor shooter ambientado en guerras modernas.
- **Killzone 3 y Halo Reach**, en PS3 y Xbox 360 respectivamente, son juegos que no os podéis perder.

GRÁFICOS Los escenarios son grandes, pero hay aspectos sin pulir.	80
SONIDO Las voces están en castellano y la música épica no falta a la cita.	88
DURACIÓN La campaña solo dura 4 horas, aunque el online puede paliarlo.	82
DIVERSIÓN La historia es variada, si bien el online tiene pocos modos de juego.	85
PUNTUACIÓN FINAL	84

Valoración

Se trata de un juego que intenta dar una vuelta de tuerca a un género bastante manido. Y lo logra, pero sólo a medias: la ambientación es diferente, pero la campaña dura un suspiro, el online tiene pocos modos y hay defectos gráficos.





LA VELOCIDAD Y LA DESTRUCCIÓN se dan la mano en estas carreras, que también podemos seguir en 3D.

La tierra se abre a nuestros pies

MOTORSTORM APOCALYPSE

Un terremoto está a punto de asolar la ciudad, pero unos cuantos chalados no solo no van a huir, sino que van a aprovechar la tesitura para marcarse unas carreritas.

UNA CIUDAD A PUNTO DE HUNDIRSE debido a un terremoto es el escenario perfecto para ambientar las espectaculares carreras off-road de *Motorstorm Apocalypse*. Edificios que se derrumban, huracanes o disparos están a la orden del día en un juego que además se puede ver en 3D.

Hay 13 clases de vehículos, desde coches todoterreno hasta motos, pasando por camiones y "monster trucks". Dado el alto componente arcade del juego, no solo hay que preocuparse por conducir por las derruidas pistas urbanas, sino también por embestir a los rivales o dosificar el turbo.

EL MODO FESTIVAL ES EL GRAN PROTAGONISTA, con 40 eventos que ofrecen una historia narrada en forma de cómic. También hay eventos especiales (los mismos que en el modo Festival, pero con mayor dificultad), un modo contrarreloj y, por supuesto, un online para 16 jugadores.

En él, gracias al completo editor, podemos cambiar a nuestro

1


2


3


UN FESTIVAL DE DIVERSIÓN

El modo Festival nos narra la historia de una banda de amantes de la velocidad que acuden a una ciudad en la que está a punto de producirse un terremoto:

1. **HAY TRES CAPÍTULOS.** En el primero, manejamos a Mash, un novato en la materia; en el segundo, a Tyler, un fortachón con más corazón que cabeza; y en el tercero, a Big Dog, el mandamás de la banda.
2. **HAY 40 EVENTOS**, cuya duración total ronda las cuatro horas. Manejamos cualquier vehículo: coches de rally, quads, buggies, motos...
3. **LOS TIPOS DE CARRERAS** son fundamentalmente tres: las típicas competiciones con hasta 16 pilotos en pista, las pruebas de Eliminador (cada 15 segundos queda eliminado el piloto que vaya en última posición) y los duelos contra un único oponente.



Camión

Es el vehículo más pesado y "rudo" de los trece tipos distintos que podemos conducir en este juego de carreras.





EL TURBO es una herramienta básica para ganar, pero hay que vigilar su uso, ya que, si se recalienta, el motor explota.



MI MOTORSTORM es un editor para personalizar nuestro vehículo con las recompensas que obtenemos en el juego.



HASTA 16 PILOTOS se reúnen en la pista, lo que garantiza espectaculares partidas en el online.

Máquinas para arar el terreno

Hay 13 tipos de vehículos, cada uno con sus propias características de peso, velocidad y manejabilidad. Evidentemente, no es lo mismo manejar una moto de carreras por el fango que un todoterreno. Menos tractores, podemos conducir cualquier cosa:



LOS COCHES varían mucho en manejo y velocidad: hay coches de rally, buggies, 4x4, rancheras, superminis, supercoches, muscle cars, camiones y "monster trucks".



LAS MOTOS son muy ágiles a la hora de conducirlas. Hay cuatro tipos: motos todoterreno, quads, superbikes y "choppers" (un tipo de "cabra" similar a las famosas Harley Davidson).

EL COMPONENTE DE DESTRUCCIÓN es constante. Además de los hundimientos que propicia el terremoto, también pueden producirse fenómenos meteorológicos como un huracán (izquierda) o ataques de mercenarios enemigos montados sobre aviones o tanques (derecha).





piloto, modificar nuestro vehículo o elegir entre diversas ventajas. El sistema de experiencia es similar al de *Call of Duty*: según ganamos carreras, obtenemos puntos para subir de nivel y se desbloquean opciones para hacer que nuestra máquina sea diferente a la de cualquier otro usuario. Como juego de carreras off-road, *Motorstorm Apocalypse* os encantará, sobre todo si os picáis con otros pilotos en el online. ¡A hacer el cabra se ha dicho! HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La destrucción:** demoliciones, huracanes, misiles de helicópteros...
- **El online**, que incluye un sistema de experiencia con el que personalizar el vehículo.

Lo peor

- **El modo Festival** es un poco corto. Tiene 40 eventos, pero no dura más de 4 horas.
- **Las "reapariciones"**: a veces, caerse prácticamente no implica perder tiempo.

Alternativas

- **Nail'd** se centra en las carreras off-road de motos y quads, pero está en un escalafón inferior.
- **Gran Turismo 5** es mucho más simulador, pero es el juego de conducción por excelencia en PlayStation 3.

GRÁFICOS La destrucción es increíble, aunque los pilotos no lucen tan bien.	87
SONIDO Está en castellano y la música de Klaus Badelt le da un toque muy épico.	86
DURACIÓN El modo Festival solo dura 3-4 horas. Después de eso, a darle al online.	83
DIVERSIÓN El control es muy intuitivo y las carreras son rápidas y frenéticas.	88

PUNTUACIÓN FINAL 88

Valoración

La explosiva mezcla de velocidad y destrucción da como resultado un muy buen juego de carreras, con trece clases de vehículos y un online bastante completo. Solo se echa en falta mayor variedad de eventos para un solo jugador.







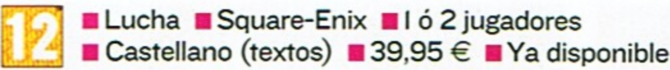
MUCHO MÁS QUE PELEAR

Así es como se desarrolla el modo principal de *Dissidia 012*, en el que manejamos a los héroes progresivamente:

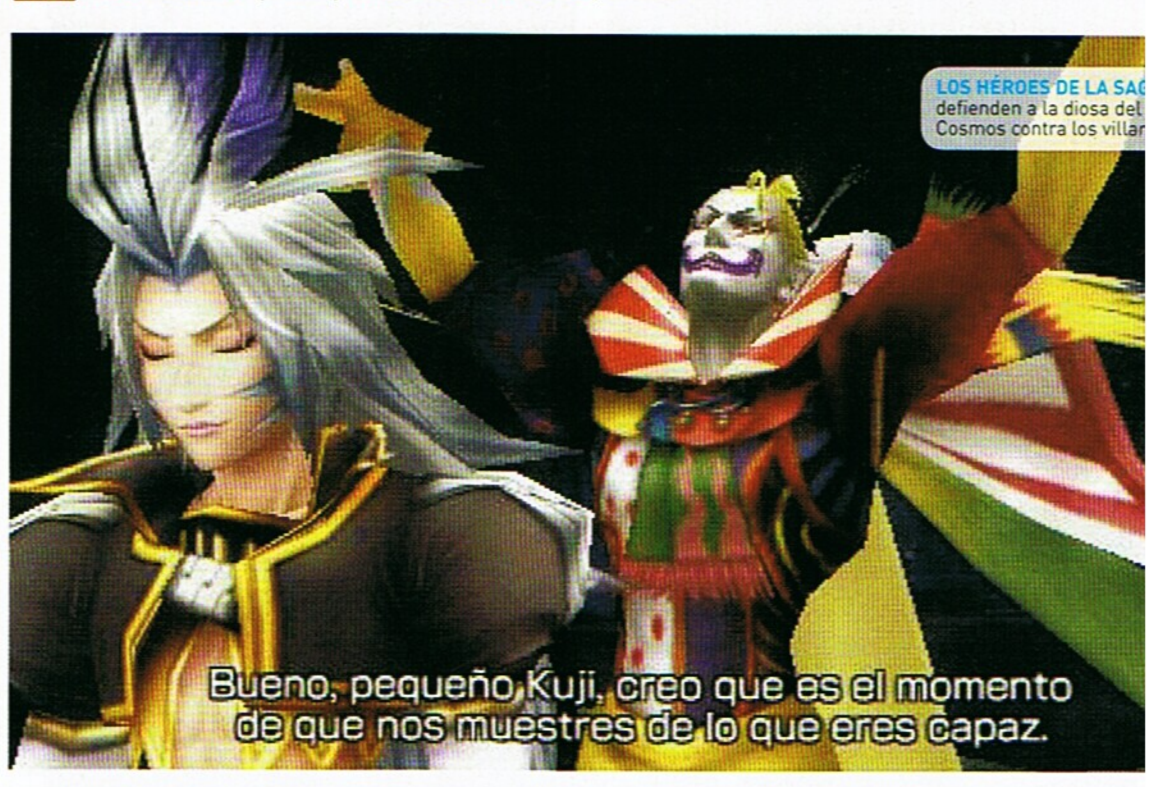
1. LA EXPLORACIÓN en tercera persona es muy similar a los juegos de rol convencionales. Tenemos que buscar cofres, hablar con aliados y combatir con enemigos menores.

2. LOS PORTALES marcan nuestro avance. Una vez que entramos en ellos, la pantalla se divide en un tablero, en cuyas casillas encontramos aliados, tesoros y los enemigos más duros.

3. EL COMBATE se dispara cuando caemos en una casilla ocupada por un enemigo. Se desarrollan en tiempo real, con ataques de dos tipos (con numerosos golpes, magia, invocaciones y ayudas de otros héroes).



12 ■ Lucha ■ Square-Enix ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 39,95 € ■ Ya disponible

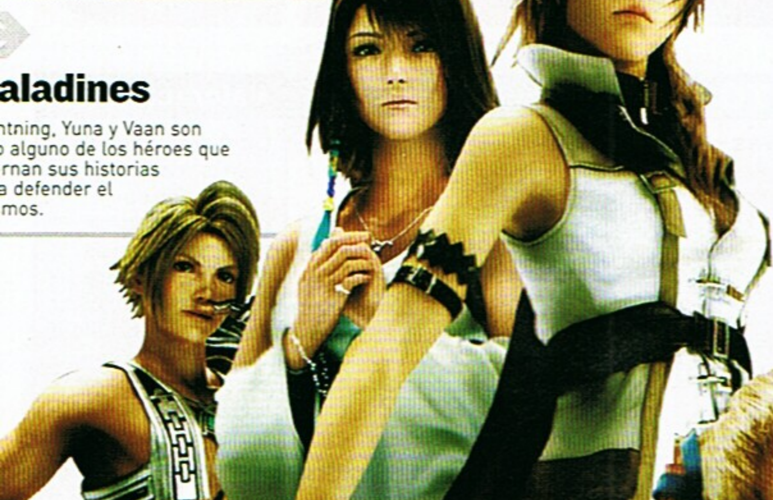


LOS HÉROES DE LA SAG[...] defienden a la diosa del Cosmos contra los villan[...]

Ha llegado el turno de pelear

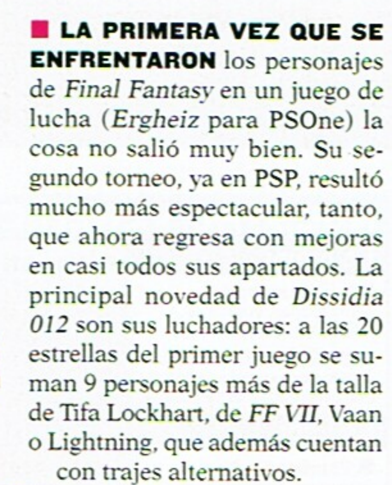
DISSIDIA 012 FINAL FANTASY

Les hemos acompañado mientras salvaban el mundo en sus respectivos juegos, pero nos quedamos con las ganas de saber quién era el más fuerte... hasta ahora.



[...]aladines

[...]tning, Yuna y Vaan son [...] alguno de los héroes que [...]rnan sus historias [...]a defender el [...]mos.



■ **LA PRIMERA VEZ QUE SE ENFRENTARON** los personajes de *Final Fantasy* en un juego de lucha (*Ergheiz* para PSOne) la cosa no salió muy bien. Su segundo torneo, ya en PSP, resultó mucho más espectacular, tanto, que ahora regresa con mejoras en casi todos sus apartados. La principal novedad de *Dissidia 012* son sus luchadores: a las 20 estrellas del primer juego se suman 9 personajes más de la talla de Tifa Lockhart, de *FF VII*, Vaan o Lightning, que además cuentan con trajes alternativos.

El modo historia incluye pequeñas fases de exploración, como en un juego de rol, en que debemos encontrar portales. Cada portal está representado por un tablero, en el que nos movemos por casillas, donde se encuentran enemigos y tesoros. Y claro, la "chicha" está en coincidir con cualquiera de estos rivales y pasar al combate en tiempo real.

→**EL SISTEMA DE LUCHA ES ALGO APARATOSO.** Nos movemos libremente por unos escenarios amplios (pero bastante vacíos) y lanzamos ataques que "roban" la valentía del adversario. Cuando se la hemos quitado, podemos ejecutar golpes básicos, con los que rebajar su energía. Además, podemos llenar una barra para realizar ataques especiales EX y solicitar





CADA PERSONAJE cuenta con las armas y los golpes que les hemos visto utilizar en los juegos de rol originales.



LAS SECUENCIAS de vídeo (CG y con el motor del juego) se intercalan entre combates, turnos y fases de exploración.



PARA DAÑAR a los oponentes, primero hay que "robarles" su valentía con otro tipo de ataques.

La herencia de los juegos de rol

Aunque los combates son los verdaderos protagonistas de *Dissidia*, el componente "rolero" es muy importante. Además de abrir cofres para conseguir objetos y mejorar con la experiencia, también podemos unir aliados a nuestro equipo.



LAS ACCIONES Y EL EQUIPO se pueden seleccionar mediante un menú. También visitamos tiendas en las que compramos o intercambiamos objetos.



PARA DESBLOQUEAR PERSONAJES y los trajes alternativos, tenemos que visitar la tienda e invertir los puntos PP que hayamos acumulado con cada combate.

LOS PROTAGONISTAS son casi treinta estrellas de toda la saga, con nuevas incorporaciones que encantarán a los fans, como Lightning (a la izquierda) o Laguna y Tifa, de *Final Fantasy VII* (a la derecha). Su estilo es similar al de la película FFVII Advent Children.





la ayuda de un aliado o hacer las clásicas invocaciones de la saga, como Ifrit o Bahamut.

El juego se completa con modo arcade, multijugador y la posibilidad de comprar decenas de armas y objetos para mejorar nuestras habilidades (que también aumentan con la experiencia). Todo lo necesario para cautivar a los fans de la saga, que también van a alucinar con las secuencias de vídeo, pero que no convencerá tanto a los de la lucha.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La selección de personajes** ahora sí incluye lo mejor de toda la saga.
- **Los elementos de rol** le añaden profundidad a este atípico juego de lucha.

Lo peor

- **El sistema de combate** es engorroso y algunos rivales están descompensados.
- **Los escenarios** están vacíos y no alcanzan el nivel de detalle de los luchadores.

Alternativas

- **Tekken 6** es el mejor juego de lucha de PSP, técnicamente, por estilo y por su profundidad.
- **Kingdom Hearts BBS** es la mejor alternativa para quien busque un juego de rol largo y bien realizado.

GRÁFICOS Personajes y vídeos son geniales, pero los escenarios están vacíos.	90
SONIDO Voces en inglés, acompañadas por las mejores melodías de la saga.	88
DURACIÓN La historia supera las 20 horas, además de torneos, coleccionables...	85
DIVERSIÓN Combates intensos, con un control duro. Las partes de rol destacan.	84
PUNTUACIÓN FINAL	**85**

Valoración

El gran atactivo de *Dissidia* es su abanico de personajes. Partiendo del mismo concepto del primer juego, ahora encontramos más elementos de rol y un montón de extras para coleccionar, aunque las peleas son algo engorrosas.







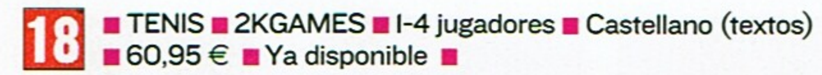
HACIENDO CARRERA

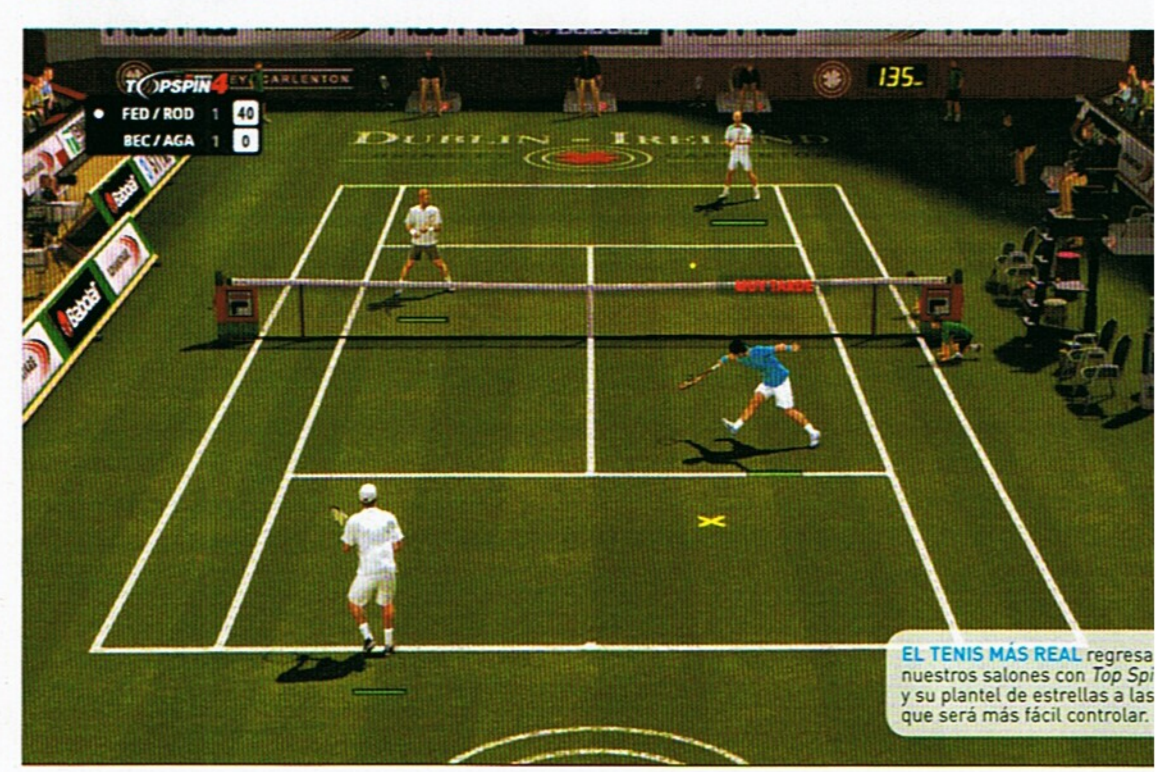
El modo Carrera es el principal de *Top Spin*. Nuestro objetivo es alcanzar la cima del tenis mundial y para ello tendremos vivir, posar y sudar como el mejor tenista del planeta:

1. PASO A PASO. Para triunfar lo primero que tenemos que hacer es crear un jugador con el gran editor que tiene el juego. Una vez conseguido habrá que ir aumentando sus habilidades recurriendo a los puntos de experiencia.

2. EL CAMINO A LA CIMA es duro y se empieza desde abajo. Por ello, los primeros torneos serán de escasa repercusión. A medida que crezca nuestra reputación podremos acceder a los grandes Slam.

3. FUERA DE LA PISTA también hay vida. Además de jugar tenemos que participar en eventos especiales como actos benéficos o campañas de publicidad.





EL TENIS MÁS REAL regresa a nuestros salones con *Top Spin* y su plantel de estrellas a las que será más fácil controlar.

Un revés al aburrimiento

TOP SPIN 4

Hay muchas formas de jugar al tenis. Bueno, realmente no tantas: o se juega bien o se juega mal. Pero para hacerlo con realismo está *Top Spin*.

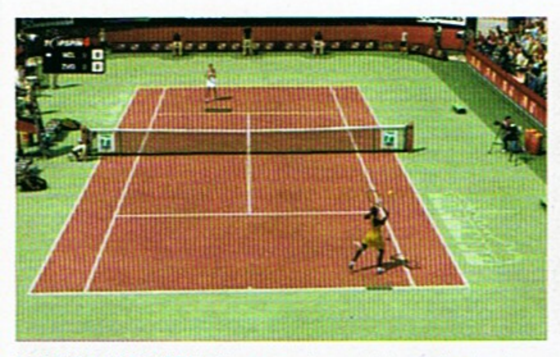
■ **LOS 25 MEJORES TENISTAS** del mundo, entre ellos clásicos como Agassi o Borg, y féminas como Serena Williams, regresan a las consolas gracias a la cuarta entrega de *Top Spin*. Una entrega que si bien sigue el realismo que caracteriza a esta serie, se acerca un poco más a los jugadores menos expertos gracias a un control menos exigente que el del año pasado y que básicamente consiste en apretar más o menos tiempo los botones y en elegir la dirección del golpe. Pero que no se austen los más "duros", porque la mezcla de gatillos y joysticks permite un control más avanzado si es lo que se busca. A la hora de sudar, el eje central sigue siendo el modo Carrera, en el que partiendo del puesto 80 del ránking debemos conseguir que nuestro tenista alcance la cima a base de entrenar, ganar torneos o participar en eventos publicitarios, solidarios, etc., que se estructuran por meses y que se traducen en fans o en puntos de experiencia para mejorar a nuestra estrella en ciernes, conformando así un modo sólido, ameno y realmente largo. Junto a esta modalidad tenemos también la posibilidad de disputar partidos de exhibición, torneos de Rey de la Pista o mejorar nuestro toque en la Academia Top Spin. Eso sin contar el modo online, por supuesto.

→ **LA VERSIÓN DE PS3** permite también jugar con Move, aunque tratándose de un simulador puro la sensación es que se pierde control sobre los movimientos;

Nadal

El manacorí quiere revalidar también su primer puesto mundial en las consolas. Enfrente tendrá nombres como Federer o Roddick.





LOS TIPOS DE PISTA influyen mucho en el juego haciendo que este se ralentice o, por el contrario, vaya más rápido.



GRANDES CLÁSICOS como Andre Agassi, Björn Borg o Boris Becker (en la imagen) completan un plantel de 25 tenistas.

Como volver a la escuela

Aunque *Top Spin 4* sea más asequible, su simulación es profunda y con muchas posibilidades. Por ello existe la Academia, donde podemos perfeccionar nuestros golpes o aprender técnicas que, si no se pasa por aquí, no resultan muy sencillas de descubrir.



LAS TÉCNICAS BÁSICAS son un repaso a los movimientos y golpes más sencillos, desde los tiros liftados hasta la recolocación en la pista después de devolver una bola.

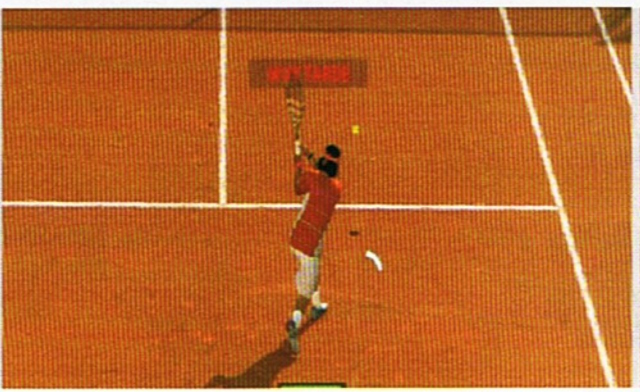


PARA IR MÁS ALLÁ están las técnicas avanzadas o las clases para jugadores que quieren desarrollar un aspecto concreto: estilo defensivo, con tiros de volea, con juego de fondo...



HASTA 4000 animaciones sirven para recrear fielmente los movimientos.

EL CONTROL SE HA SIMPLIFICADO y ahora todo depende de una buena sincronización. Es decir, el tiempo que estemos apretando el botón determina tanto la potencia como a colocación. Una serie de mensajes y una barra nos informan del resultado.





si bien el sistema responde muy bien. Lo que sí comparten las dos plataformas es la posibilidad de disfrutar en 3D estereoscópico un juego que técnicamente mantiene el buen nivel del año pasado (aunque algunos tenistas se parecen más que otros) y que confiere un acabado cinematográfico a los partidos gracias a repeticiones espectaculares, visitas a los túneles de entrada a pista o un sonido ambiente de lo más realista durante los partidos. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El control,** que se ha hecho más asequible aunque no por ello más simple.
- **El realismo** de los partidos y de los movimientos es totalmente soberbio.

Lo peor

- **Algunos tenistas** se parecen menos a sus versiones reales que otros.
- **La opción de Move** no pasa de la pura anécdota ya que le resta realismo.

Alternativas

- **Virtua Tennis,** ya sea en su edición de 2009 o en la que saldrá dentro de unas semanas.
- **Racket Sports** es la opción para los usuarios de PS3 que quieran usar Move con deportes más desenfadados.

GRÁFICOS Cada detalle rezuma realismo: las sombras, el público, la pista...	90
SONIDO La música en los menús varía muy poco aunque los efectos son buenos.	80
DURACIÓN Sólo la Carrera os robará miles de horas. Sumad el online, exhibición...	94
DIVERSIÓN El haber pulido el control hace que el juego sea mucho más asequible.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

Valoración

A un simulador ya excelente de por sí se añade ahora un control "simplificado" para los menos expertos. El resultado es un título tremendamente adictivo, con buenos modos de juego y una factura técnica sobresaliente.

NUESTRO HÉROE usa la magia y las armas más variadas contra gigantescos monstruos.





EL INTERFAZ recuerda a los clásicos del rol para PC, pero se ha optimizado bastante bien para que naveguemos rápido con los botones de nuestra consola.

Xbox 360 

■ Rol ■ Runic ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 1200 ■ Ya disponible ■ Contenido:

TORCHLIGHT

¡Dejaos de juegos experimentales! Donde se ponga una buena mazmorra plagada de arañas gigantes, que se quite lo demás.

■ **EL ROL EN SU ESTADO MÁS PURO** tiene uno de sus mayores exponentes en la franquicia *Diablo*, muy popular en PC. Precisamente sus creadores nos traen este título en tercera persona, en el que partimos de la aldea de Torchlight para investigar un misterioso mineral. Como es de rigor, nos toca atravesar largas mazmorras (muy, muy largas) en las que nos aguardan duros jefes finales contra los que combatir en tiempo real. Además de numerosos combos, hay varios hechizos que aprendemos poco a poco. Asignarnos el armamento y equipación correctos es clave.

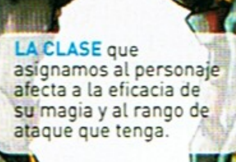
→ **CREAMOS EL HÉROE** a partir de tres clases (básicamente, guerrero, ladrón o mago) y le damos una mascota que le acompaña y ayuda en sus viajes. Además de la trama principal, muchas "quest" secundarias nos esperan. 

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	79
■ SONIDO	75
■ DURACIÓN	88
■ DIVERSIÓN	86

Valoración Tiene todo el sabor de los RPG clásicos y el control es de lo más cómodo. Una pena que no tenga multijugador y que la traducción flojee.

PUNTUACIÓN FINAL 86



LA CLASE que asignamos al personaje afecta a la eficacia de su magia y al rango de ataque que tenga.

PS3-PSP | SOUL REAVER

3 ■ Aventura ■ Eidos ■ 1 Jugador
■ Castellano ■ 9,99 €



LOS TÉTRICOS VIAJES DE RAZIEL regresan en esta conversión directa del clásico de PSOne. Traicionado por su maestro Kain, este vampiro busca vengarse de él recorriendo enormes y peligrosas mazmorras. Además de tener toda clase de habilidades plataformeras y de lucha (cuidado, jovenzuelos, que puede realizar movimientos de lo más "gore"), Raziel puede pasar al plano espectral, en el que los escenarios cambian ligeramente. Los puzzles se basan en cumplir tareas en los dos planos para que uno modifique al otro, lo que resulta muy original.

Valoración Los gráficos acusan el paso del tiempo, pero el desarrollo y la atmósfera (el sonido es brutal) aún atrapan. **85**

PS3-Xbox 360 | BEYOND GOOD & EVIL HD

7 ■ Aventura ■ Ubisoft ■ 1 Jugador
■ Castellano ■ 9,99 €/800



VUELVEN JADE Y ZERDY EN HD. Son los héroes de un juego que apareció en Xbox, PS2 y GameCube en 2003, y su misión consiste en librarse de los aliens que han invadido su planeta. El desarrollo es calcado al visto hace 8 años, es decir, una mezcla de combates en 3ª persona, puzles e infiltración. Equipados con una cámara de fotos, ten mos que destapar todo el asu con reveladoras fotografías, tomamos desde una vista sub tiva. Esta versión, además, lu a 1080p en nuestras consolas incluye mejoras de audio, aun no hubiera estado de más alg retoque en la cámara o la inc sión de nuevos escenarios.

Valoración Gráficamente es aceptable (aunque la cámara falla mucho), pero lo mejor es disfrutar de su variado desarrollo. **85**

DS | SHANTAE: RISKY'S REVENGE

7 ■ Aventura ■ Wayforward ■ 1 Jugador
■ Castellano ■ 1200 DS Points

SHANTAE ES UNA BAILARINA con poderes que protagonizó un interesantísimo juego de aventuras para Game Boy Color, aunque pasó injustamente desapercibido. Esperemos que no suceda lo mismo con esta secuela, porque calidad no le falta. Su desarrollo mezcla plataformas y acción (algo así como en un *Castlevania*, si se nos permite el símil), con algún toque de originalidad: aunque el desarrollo es puramente 2D, en ciertos momentos podemos saltar a otros planos de profundidad para avanzar. Además, podemos transformarnos en animales con habilidades especiales (un mono o un elefante, por ejemplo) que nos permiten acceder a zonas secretas del mapeado. Y ojo, a pesar del aspecto "mono" de los gráficos, el desarrollo no es nada sencillo. Puede que os perdáis en más de una ocasión. Pero con juegos así de cuidados, dar alguna vuelta de más no supone un problema.



Valoración El apartado técnico está cuidadísimo (la música y las animaciones son geniales) y el desarrollo os enamorará. **91**

PS3 | PIXELJUNK SHOOTER

3 ■ Shooter ■ Q Games ■ 1-2 Jugadores
■ Inglés ■ 7,99 €

EL SHOOTER MÁS ORIGINAL regresa con la misma fórmula: hemos de rescatar científicos con nuestra nave mientras esquivamos elementos ambientales (lava, agua) y los usamos para resolver puzles. Hay nuevos elementos: oscuridad, ácido...

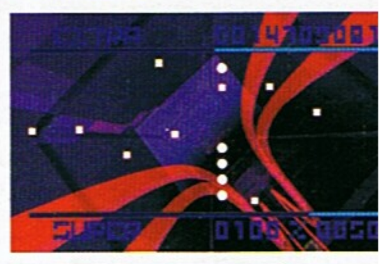


Valoración Es prácticamente el mismo juego, pero sigue siendo original y muy adictivo. Probad el multijugador online. **86**

Wii | BIT.TRIP FLUX

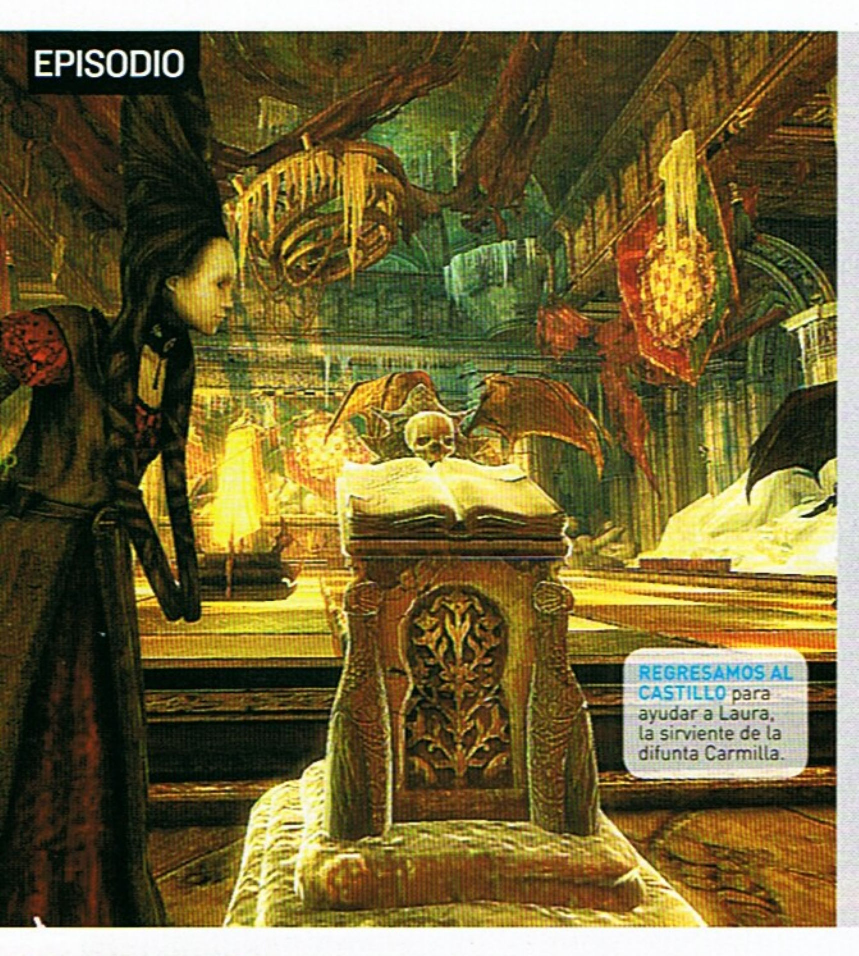
3 ■ Musical ■ Gaijin Games ■ 1 ó 2 jugadores
■ Inglés ■ Wii Ware: 800 Wii Points

OTRO PSICODÉLICO título para la franquicia, en el que una vez más hemos de usar un rectángulo para golpear objetos cuadrados al estilo Pong, pero siguiendo un ritmo concreto que viene también marcado por la música. Es raro, pero os atrapará.



Valoración Se han perdido algunas opciones de juegos previos, pero las novedades jugables refrescan la oferta del juego. **88**

EPISODIO


REGRESAMOS AL CASTILLO para ayudar a Laura, la sirviente de la difunta Carmilla.

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

PS3 - Xbox 360 | 7,99 € / 800 - 1,02 Gb.

Reverie

LA AVENTURA DE GABRIEL continúa justo después de *Lords of Shadow*. De hecho, para jugar este contenido descargable necesitaremos una partida salvada con el juego terminado. La historia (narrada mediante cómics interactivos) nos devuelve junto a Laura. Ahora tenemos que unir nuestras fuerzas para acabar con una amenaza que la Reina de los vampiros había mantenido a raya. Es intenso, pero no resuelve cabos sueltos que quedaron al final del juego.

VALORACIÓN ★★★★★



PERSONAJES



MARVEL VS CAPCOM 3

XBOX 360

Precio: N/D - Espacio: 35 Kb.

Shuma-Gorath y Jill

DOS PERSONAJES extra para el plantel. A Shuma y sus siniestros ataques ya lo conocíamos de *Marvel vs Capcom 2*, pero el estilo de artes marciales de Jill es nuevo en la franquicia.

VALORACIÓN ★★★★★



EPISODIO



DEAD SPACE 2

PS3 - Xbox 360 | 7 €/560 - 1 Gb.

Severed

GABE ES UN GUARDIA que sobrevivió a *DS Extraction* y ahora ha de hacerlo frente a la horda de la estación Sprawl. Casi todas las zonas que recorremos se reciclan de *Dead Space 2* y la aventura no dura ni 2 horas, pero la acción es intensa.

VALORACIÓN ★★★★★

EPISODIO



ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD

PS3 - Xbox 360 | 10 €/800 - 1,4 Gb.

La desaparición de Da Vinci

LEONARDO ES SECUESTRADO por una misteriosa secta y Ezio ha de rescatarlo investigando sus cuadros. Además de un completo episodio extra para la campaña, incluye varios extras multijugador: un mapa (¡la Alhambra!), 2 modos, 4 personajes...

VALORACIÓN ★★★★★

DEMOS



TOP SPIN 4

Rafa Nadal y Roger Federer pueden medir su talento con la raqueta en esta demo de juego. Solo está desbloqueado el partido de exhibición individual (un partido al mejor de 7 puntos) y, además de estos dos tenistas, podéis optar por las féminas Serena Williams y Ana Ivanovic. Os bastará para daros cuenta de los sustanciales cambios en la jugabilidad y en el motor gráfico. Esta demo ocupa 953 megas y está disponible tanto para PlayStation 3 como para Xbox 360.



DRAGON AGE II

El prólogo de este juego es lo que podemos disfrutar en la demo. Se nos permite elegir entre tres clases de personaje y entrar en la nueva región de Kirkwall. Además, completar la demo desbloquea un nuevo arma en el juego final. Eso sí, la demo ocupa 1,98 Gb.



YAKUZA 4

El sistema de combate de esta nueva entrega se puede practicar en una demo de solo 621 megas, que incluye 4 enfrentamientos con los distintos protagonistas del juego y en otros tantos entornos diferentes. Ya sabéis, solo para PlayStation 3.

MULTIMEDIA



HOMEFRONT

Un pequeño "teaser" trailer mezcla imagen real con diferentes momentos del juego para transmitirnos toda la atmósfera de *Homefront*. Son solo 56 megas de nada, así que no dejéis de echarle un vistazo.



DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Perfil de Adam Jensen es el nombre de este nuevo clip, en el que podemos conocer un poco mejor las inquietudes de nuestro héroe y la importancia de industrias Sarif dentro de la trama principal.



MORTAL KOMBAT

Raiden es, posiblemente, el personaje más emblemático de la saga. Ya podéis ver un nuevo "video perfil" en el que se nos muestra al icónico personaje en acción contra el pobre Baraka.



GHOSTBUSTERS

Sanctum of Slime es como se llamará esta nueva entrega descargable de los Cazafantasmas. En este vídeo de apenas 19 megas podéis echar un primer vistazo a los nuevos héroes y al sistema de juego.

NOTICIAS

SE ACERCA LA BETA DE GEARS OF WAR 3



Cada vez falta menos para la llegada de este juego a Xbox 360. Su beta multijugador estará disponible a partir del 25 de abril. Para poder participar en ella, reservad alguna de las ediciones del juego o comprad algún artículo de Xbox 360. La beta incluirá 3 modos de juego y 4 mapas nuevos. Los que participen desbloquearán contenido exclusivo en el juego final.

TUS PARTIDAS DE PS3, EN LA "NUBE"

Si sois usuarios de PS Plus tenéis un nuevo motivo de alegría. A partir de ahora, este servicio os otorga un "disco duro online" de 150 megas para que guardéis vuestras partidas. Esto so permitirá acceder a ellas desde cualquier PS3, siempre que uséis vuestra cuenta de usuario.

PRO EVOLUTION SE ACTUALIZA

Si echáis una partidita a *Pro Evolution Soccer 2011* veréis que la nueva actualización gratuita (para PS3 y Xbox 360) se encuentra disponible. Gracias a ella se actualiza la plantilla de 135 equipos e incluye las nuevas equipaciones para los combinados de España y Suecia.

FIRST STRIKE, TAMBIÉN EN PLAYSTATION 3

El primer pack de mapas para *Call of Duty Black Ops* llegó el mes pasado a Xbox 360. La versión PS3 ha tardado un pelín más, pero ya podéis descargarla por 15 euros.

La web del mes



PÁGINA OFICIAL DUKE NUKEM

Desde la dirección **www.dukenukem-eljuego.com** podéis examinar en profundidad las bonanzas de nuestro título de portada y, además, disfrutar de contenidos extra como una "galería de pibas" (no hace falta explicar nada, ¿no?) y una recopilación de las mejores humillaciones que suelta Duke. Hail to the web, baby!

LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS



	Juego	Plataforma		Posición anterior	Meses en lista
1	Killzone 3	PS3		-	1
2	AC: La Hermandad	PS3 - XBOX 360	→	2	4
3	Halo Reach	XBOX 360	↑	10	6
4	Mass Effect 2	PS3 - XBOX 360	R	-	1
5	Dead Space 2	PS3 - XBOX 360		-	1
6	Red Dead Redemption	PS3 - XBPX 360	↓	3	10
7	Call of Duty: Black Ops	PS3 - XBOX 360	↓	1	5
8	Final Fantasy VII	PSX	↓	5	3
9	Zelda: Ocarina of Time	NINTENDO 64	R	-	1
10	Super Street Fighter IV	PS3 - XBOX 360	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS





1 L.A. Noire
PS3 - XBOX 360
Se nota que tenéis ganas de demostrar que sois grandes detectives. De momento no le perdéis la pista a este prometedor juego.
FECHA: MAYO 2011



2 Gears of War 3
XBOX 360
Aún quedan unos cuantos meses para que salga, pero estamos seguros de que la espera merecerá la pena. ¡Queremos más Marcus!
FECHA: SEPTIEMBRE 2011



3 Crysis 2
PS3 - XBOX 360
Ya está aquí uno de los shooters más esperados de los últimos tiempos. Si no lo tenéis aún, podéis ir abriendo boca con nuestro análisis.
FECHA: YA DISPONIBLE



4 Dragon Age II
PS3 - XBOX 360
Ha sido uno de vuestros juegos más esperados durante estos meses y, por fin, ya ha llegado la continuación del genial RPG.
FECHA: YA DISPONIBLE



5 The Last Story
Wii
Aunque aún no está claro cuando llegará a España (ni si lo hará finalmente), vosotros no perdéis la esperanza y lo esperáis con muchas ganas.
FECHA: SIN CONFIRMAR

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Dead Space 2

La valoración de Hobby Consolas (nº 233) fue de 94.
Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Una obra maestra
Francesc Pau Tribo
"Tiene una ambientación sublime, unos gráficos alucinantes y un sonido a la misma altura. Además, es muy rejugable".
NOTA 98



Demasiado continuista
Rubén García
"Aunque tiene una ambientación y una historia geniales, no consigue sorprender por su excesivo parecido con el primero".
NOTA 85



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	Hobby Consolas (Revista líder en España)	Famitsu (Revista líder en Japón)	IGN (Web líder en Reino Unido)	Game Informer (Revista líder en EE.UU.)	Gamespot (Web líder en EE.UU.)	Edge (Revista líder en Reino Unido)
1	Super Mario Galaxy 2 (Wii)	97	97/100 "Una obra maestra que lleva a Mario a lo más alto"	37/40 "Es justamente el juego que Mario se merecía"	100/100 "Un clásico incontestable ya desde su salida"	9,2/10 "Una genial secuela repleta de novedades y mejoras"	100/100 "Es, simplemente, un juego alucinante y maravilloso"	10/10 "Lleva a las plataformas a un nivel nunca visto"
2	Red Dead Redemption (PS3 - XBOX 360)	95	96/100 "Una aventura apasionante, con momentos épicos"	37/40 "Su extenso mundo consigue atraparnos sin remedio"	97/100 "El Western que siempre hemos soñado"	9,8/10 ""Capta perfectamente la estética de los Western"	95/100 "Un juego alucinante que cuenta una brillante historia"	9/10 "La esencia de *GTA* plasmada en el antiguo Oeste"
3	HALO: Reach (XBOX 360)	95	96/100 "Uno de los mejores de Xbox 360. Imprescindible"	39/40 "El mejor shooter subjetivo del catálogo de Xbox 360"	95/100 "Indispensable aunque estés cansado de la fórmula *Halo*"	9,5/10 "La verdadera continuación de *Halo 3*. Increíble."	95/100 "Toneladas de diversión que puede durar años"	9/10 "Una brillante conclusión de Bungie para la serie"
4	Little Big Planet 2 (PS3)	92	95/100 "Los sackboys ofrecen una experiencia inolvidable"	38/40 "Conserva su frescura y aumenta las posibilidades"	90/100 "Divertido, profundo, adictivo... un juego alucinante"	9,5/10 "El original era impresionante, pero la secuela le supera"	90/100 "Sus novedades son un paso de gigante en la serie"	9/10 "Otra oportunidad para demostrar nuestra creatividad"
5	Mass Effect 2 (PS3 - XBOX 360)	91	95/100 "Mejora lo visto en 360 y es el mejor RPG de PS3"	36/40 "Un mundo inmenso y una historia alucinante"	95/100 "Mass Effect 2 funciona en todos sus apartados"	9,5/10 "Una de las mejores secuelas de los últimos tiempos"	85/100 "Una aventura espacial rica, inmensa y llena de acción"	9/10 "Un RPG con un gran potencial y muy profundo"
6	Call of Duty: Black Ops (PS3 - XBOX 360)	88	96/100 "La campaña pone los pelos de punta y el online la supera"	39/40 "Es como una peli de acción intensa y con tiroteos"	85/100 "Tiene la mejor historia de toda la saga."	9,0/10 "Sigue siendo el mejor y más intenso shooter subjetivo"	90/100 "Ofrece una genial campaña y un excelente online"	7/10 "Parece más una actualización que un juego nuevo"
7	AC: La Hermandad (PS3 - XBOX 360)	87	95/100 "Hay tanto por hacer, que no querréis que termine nunca"	37/40 "Es similar al anterior, pero mejora todos los aspectos"	80/100 "No aportada nada nuevo respecto a los anteriores juegos"	9,3/10 "Su final nos deja con ganas de la tercera entrega"	85/100 "Casi no innova, pero es una aventura irresistible"	8/10 "Una gran aventura... que acaba siendo repetitiva"
8	Metroid: Other M (Wii)	87	89/100 "Eleva el control de la saga a la potencia de Wii"	35/40 "El control ofrece una brillante experiencia de juego"	85/100 "Una excelente historia repleta de acción intensa"	6,3/10 "Uno de los peores juegos de Nintendo en Wii"	85/100 "Destacan el sistema de combate y los jefes finales"	8/10 "Combina detalles geniales con otros muy irregulares"
9	K. Hearts 358/Days (NDS)	79	95/100 "Uno de los mejores juegos de rol del catálogo de NDS"	36/40 "Es fácil caer rendido ante su apabullante diversión"	80/100 "Pese a sus fallos, ningún fan debería perdérselo"	8,0/10 "Ofrece grandes momentos, aunque es repetitivo"	80/100 "Una gran aventura con mucho, mucho corazón"	5/10 "La cámara echa por tierra toda la experiencia"
10	M. Hunter Freedom Un. (PSP)	79	92/100 "Un juego casi interminable y con un genial multijugador"	39/40 "Una excelente y absorvente experiencia de caza"	80/100 "Mola, aunque es demasiado parecido a su predecesor"	7,0/10 "Uno de los peores juegos de Nintendo"	65/100 "Tiene algunos fallos verdaderamente imperdonables"	7/10 "No evoluciona todo lo que nos hubiera gustado"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.



Un futuro clásico
Arnold Nathan

"Es el único juego que me ha hecho sentir lo mismo que el primer *Silent Hill* y *Resident Evil*... y eso ya es bastante. Bravo Isaac".

NOTA **97**



Terror casi perfecto
Rubén Perales

"Aunque a la historia le falta profundidad y, sobre todo, un final más currado, la ambientación y los gráficos son impecables".

NOTA **93**



Terror en estado puro
Jorge Galaz

"Es el mejor juego de terror que he jugado. Tiene acción, traiciones, sustos... no innova mucho, pero supera al primero en todo".

NOTA **96**



Isaac vuelve a lo grande
Borja Sánchez

"El modo historia es genial pese a la sencillez de los puzles, y el online es normalito. Gráficos y música perfectos. ¡Una gran segunda parte!".

NOTA **95**

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

KILLZONE 3

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

NUEVO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	49,90 €
2 Red Dead Redemption	96	64,90 €
3 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
4 Resident Evil 5 Gold	96	40,90 €
5 God of War III	95	39,90 €
6 AC: La Hermandad	95	69,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	96	69,90 €
2 Call of Duty MW 2	96	69,90 €
3 Killzone 3	95	69,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	69,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	69,90 €
2 F1 2010	93	59,90 €
3 Midnight Club L.A.	92	29,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 11	94	49,90 €
2 FIFA 10	93	29,90 €
3 Pro Evolution 2011	90	62,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Mass Effect 2	95	59,90 €
2 Final Fantasy XIII	95	29,90 €
3 Fallout New Vegas	94	44,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Marvel vs Capcom 3	94	61,90 €
3 Tekken 6	94	29,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K11	93	59,90 €
2 NBA 2K10	93	29,90 €
3 Top Spin 3	92	29,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	59,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 DJ Hero 2	89	39,90 €

El juego del mes

CRYSIS 2

Era, sin duda, uno de los juegos que más ha dado que hablar en los últimos meses, y por suerte no ha defraudado. Con un modo individual cargado de emociones fuertes y unas amplias opciones online, las partidas por internet van ser antológicas.

Wii

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Twilight Pr.	95	44,90 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	50,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	49,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2009	91	9,90 €
2 Pro Evolution 2011	88	29,90 €
3 Pro Evolution 2010	88	29,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter Tri	93	49,90 €
2 Little King´s Story	90	39,90 €
3 FFCC Echoes of Time	76	49,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Wii Sports Resort	90	64,90 €
2 SSX Blur	88	29,90 €
3 Grand Slam Tennis	87	39,90 €

Varios

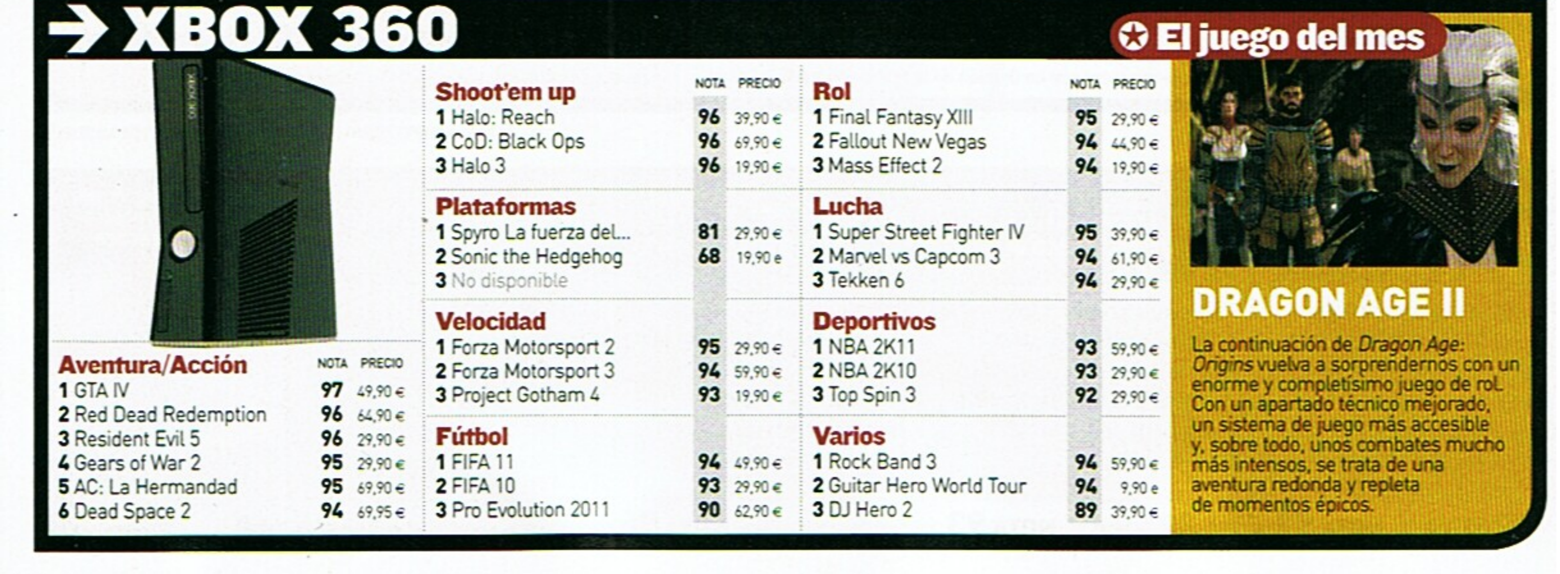
	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes

WORLD OF GOO

Que no os asuste la ausencia de novedades en Wii, ya que esto no es impedimento para conseguir nuevos juegos gracias a su tienda virtual. Por ejemplo, este mes os recomendamos, si no lo tenéis ya, este originalísimo y adictivo juego de puzles. ¡Veréis como atrapa!

XBOX 360



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	49,90 €
2 Red Dead Redemption	96	64,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 Gears of War 2	95	29,90 €
5 AC: La Hermandad	95	69,90 €
6 Dead Space 2	94	69,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 CoD: Black Ops	96	69,90 €
3 Halo 3	96	19,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
2 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €
3 No disponible		

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 2	95	29,90 €
2 Forza Motorsport 3	94	59,90 €
3 Project Gotham 4	93	19,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 11	94	49,90 €
2 FIFA 10	93	29,90 €
3 Pro Evolution 2011	90	62,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Final Fantasy XIII	95	29,90 €
2 Fallout New Vegas	94	44,90 €
3 Mass Effect 2	94	19,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Marvel vs Capcom 3	94	61,90 €
3 Tekken 6	94	29,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K11	93	59,90 €
2 NBA 2K10	93	29,90 €
3 Top Spin 3	92	29,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	59,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 DJ Hero 2	89	39,90 €

El juego del mes

DRAGON AGE II

La continuación de *Dragon Age: Origins* vuelva a sorprendernos con un enorme y completísimo juego de rol. Con un apartado técnico mejorado, un sistema de juego más accesible y, sobre todo, unos combates mucho más intensos, se trata de una aventura redonda y repleta de momentos épicos.

PSP



Aventura/Acción

	Nota	Precio
1 GTA: Vice City Stories	96	29,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	29,90 €
3 God of War: Ghost of Sparta	95	29,90 €
4 God of War: Chains...	95	29,90 €
5 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
6 Silent Hill Origins	94	19,90 €

Shoot'em up

	Nota	Precio
1 Resistance Retribution	92	19,90 €
2 Socom Fireteam Bravo	90	39,90 €
3 Medal of Honor Heroes 2	86	39,90 €

Plataformas

	Nota	Precio
1 Little Big Planet	93	19,90 €
2 Crush	90	29,90 €
3 Jack & Daxter	88	19,90 €

Velocidad

	Nota	Precio
1 Gran Turismo	95	29,90 €
2 Midnight Club L.A.	91	19,90 €
3 Motorstorm Artic Edge	90	19,90 €

Fútbol

	Nota	Precio
1 Pro Evolution Soccer 6	92	19,90 €
2 Pro Evolution 2008	91	19,90 €
3 FIFA 08	90	19,90 €

Rol

	Nota	Precio
1 Kingdom Hearts BBS	94	39,90 €
2 Monster Hunter F.U.	92	19,90 €
3 Crisis Core: FFVII	90	29,90 €

Lucha

	Nota	Precio
1 Tekken Dark Resurrection	95	19,90 €
2 Tekken 6	93	39,90 €
3 Soul Calibur	90	29,90 €

Deportivos

	Nota	Precio
1 Virtua Tennis 3	91	19,90 €
2 Smash Court Tennis 3	89	19,90 €
3 Everybody´s Golf	87	9,90 €

Varios

	Nota	Precio
1 Echochrome	89	19,90 €
2 Gitaroo Man	83	9,90 €
3 Ape Academy	81	9,90 €

El juego del mes



THE 3RD BIRTHDAY

La saga *Parasite Eve* ha retornado después de una prolongada ausencia. El juego abandona en PSP la mecánica "rolera" que le hizo triunfar para ofrecernos una aventura de acción en tercera persona muy intensa y con un nivel gráfico a la altura de los grandes de la portátil. ¡Menuda máquina está hecha Aya!



NINTENDO DS



Aventura/Acción

	Nota	Precio
1 GTA Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phantom Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90 €
4 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
5 Prof. Layton y el Futuro...	91	39,90 €
6 Prof. Layton y la Caja...	91	39,90 €

Shoot'em up

	Nota	Precio
1 Dead & Furius	85	19,90 €
2 Big Bang Mini	83	19,90 €
3 Nanostray	81	29,90 €

Plataformas

	Nota	Precio
1 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
2 New Super Mario Bros	93	39,90 €
3 Yoshi's Island DS	90	39,90 €

Velocidad

	Nota	Precio
1 Mario Kart DS	94	39,90 €
2 NFS Prostreet	85	9,90€
3 NFS Underground 2	84	19,90 €

Fútbol

	Nota	Precio
1 FIFA 06	85	9,90 €
2 FIFA 08	83	19,90 €
3 Pro Evolution Soccer 6	76	19,90 €

Rol

	Nota	Precio
1 Kingdom Hearts	95	40,90 €
2 Chrono Trigger	93	39,90 €
3 The World Ends With You	92	29,90 €

Lucha

	Nota	Precio
1 Bleach Dark Souls	90	39,90 €
2 Bleach	89	19,90 €
3 Dragon Ball Z S. W.	85	39,90 €

Deportivos

	Nota	Precio
1 Tony Hawks	88	19,90 €
2 Touch Golf	86	19,90 €
3 Rafa Nadal Tennis	86	29,90 €

Varios

	Nota	Precio
1 Elite Beat Agents	92	39,90 €
2 Meteos	91	29,90 €
3 Wario Ware DIT	90	39,90 €

El juego del mes

GHOST TRICK: DETEC. FANTASMA

El lanzamiento de *Kingdom Hearts RE: Coded* eclipsó en parte a esta peculiar aventura, en la que manejamos, ni más ni menos, que a un fantasma. Una atractiva historia y decenas de enrevesados puzles son sus mejores armas.

PLAYSTATION 2

Aventura/Acción

	Nota	Precio
1 God of War II	98	19,90 €
2 Metal Gear Solid 3	97	19,90 €
3 GTA: San Andreas	97	19,90 €
4 Metal Gear Solid 2	96	19,90 €
5 Splinter Cell 3 C. T.	95	19,90 €
6 God of War	95	19,90 €

Shoot'em up

	Nota	Precio
1 Call of Duty 3	94	19,90 €
2 Call of Duty B.R.O.	94	19,90 €
3 Black	93	19,90 €

Plataformas

	Nota	Precio
1 Jack & Daxter	91	19,90 €
2 Sly Raccoon	91	19,90 €
3 Crash Lucha de Titanes	90	19,90 €

Velocidad

	Nota	Precio
1 Gran Turismo 4	97	19,90 €
2 NFS Carbono	94	19,90 €
3 NFS Most Wanted	93	19,90 €

Fútbol

	Nota	Precio
1 Pro Evolution 2008	97	19,90 €
2 FIFA 09	96	19,90 €
3 FIFA 08	96	19,90 €

Rol

	Nota	Precio
1 Final Fantasy XII	98	19,90 €
2 Final Fantasy X	96	19,90 €
3 Dragon Quest	95	19,90 €

Lucha

	Nota	Precio
1 Tekken 5	95	19,90 €
2 Soul Calibur III	95	19,90 €
3 Soul Calibur II	94	19,90 €

Deportivos

	Nota	Precio
1 NBA Live 08	94	19,90 €
2 NBA 2K7	93	19,90 €
3 NBA Live 07	93	19,90 €

Varios

	Nota	Precio
1 Guitar Hero World Tour	93	14,90 €
2 Guitar Hero III	92	9,90 €
3 Guitar Hero Metallica	92	14,90 €

El juego del mes



GOD OF WAR II

Aunque lo terminamos hace varios meses, aún no hemos logrado reponernos del final de *God of War III*. En fin, mientras seguimos con nuestras apuestas sobre hacia donde irá la saga, vamos a volver a jugar la segunda parte, a ver si redescubrimos algo que nos de una pista. ¡Qué grande es Kratos!

→ TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Marvel versus Capcom 2	1200	197 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	800	500 MB
5	Worms 2 Armageddon	800	176 MB



Arkedo Series: Pixel!
Este gato tan majo es el héroe de un plataformas irresistible. ¡Ayudadle a encontrar la salida!

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Mithra	400	62 MB
2	Artoon	400	26 MB
3	Johnny Platform	200	16 MB
4	Experiment 13	80	15 MB
5	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB

Store PlayStation 3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Castle Crashers	14 €	153 MB
5	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	9,99 €	987 MB



Wipeout HD
La velocidad futurista sigue siendo una apuesta segura de diversión en PS3. El que no se estrelle, tiene premio.

CLÁSICOS PS: Los originales de PS, ahora en PS3 y PSP

1	Final Fantasy VII	9,99 €	1200 MB
2	Metal Gear Solid	9,99 €	700 MB
3	Crash Bandicoot 3	4,99 €	134 MB
4	Syphon Filter 3	4,99 €	723 MB
5	Tekken 2	4,99 €	600 MB

Canal Tienda Wii

Wii WARE: Juegos nuevos, diseñados para esta consola

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
3	Bomberman Blast	1000 WP	271 Bloques
4	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques
5	Sonic the Hedgehog 4	1500 WP	314 Bloques



Zelda Ocarina of Time
La obra maestra de Miyamoto vuelve a estar de moda con el esperado remake para 3DS. ¡Link, eres el mejor!

CONSOLA VIRTUAL: Clásicos de consolas antiguas

1	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
2	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
3	Street Fighter Alpha 2 (SN)	800 WP	70 Bloques
4	Super Metroid (SN)	1000 WP	368 Bloques
5	Streets of Rage 2 (MD)	800 WP	42 Bloques

Canal Tienda DSi

DSi WARE: Juegos nuevos, diseñados para la portátil

1	Real Football 2010	800 WP	124 Bloques
2	Dodogo!	800 WP	100 Bloques
3	Shantae: Risky´s Revenge	1200 WP	129 Bloques
4	Una Pausa con Dr. Mario	500 WP	32 Bloques
5	Dark Void Zero	500 WP	35 Bloques

Store PSP

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PSP

1	Noby Noby Boy	3,99 €	75 MB
2	Super Stardust Portable	3,99 €	29 MB
3	A Space Shooter for 2 Bucks!	1,99 €	47 MB
4	Echoshift	16,99 €	150 MB
5	Flow	7,99 €	174 MB



Echoshift (PSP)
Ya es difícil resolver puzles con un solo protagonista, pero aquí hay varios... Gozaréis y sufriréis por igual.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Manuel del Campo

1	Gran Turismo 5	PS3
2	Marvel vs Capcom 3	360
3	FIFA 11	XBOX 360
4	Profesor Layton 3	NDS
5	AC: La Hermandad	360
6	Singstar	PS3
7	Little Big Planet 2	PS3
8	Red Dead Redemp...	360
9	Metal Gear Solid 4	PS3
10	Super Mario Galaxy 2	Wii



Javier Abad

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	AC: La Hermandad	PS3
3	Red Dead Redemp...	360
4	Super Mario Galaxy 2	Wii
5	Dead Space 2	XBOX 360
6	Killzone 3	PS3
7	God of War Ghost...	PSP
8	Gran Turismo 5	PS3
9	DKC Returns	Wii
10	Pilotwings	3DS



David Martínez

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Red Dead Redemp...	360
4	Mass Effect 2	PS3
5	Gran Turismo 5	PS3
6	Dead Space 2	XBOX 360
7	Killzone 3	PS3
8	Marvel vs Capcom 3	PS3
9	Uncharted 2	360
10	Crysis 2	PS3



Daniel Quesada

1	S. Street Fighter IV	3DS
2	Mass Effect 2	XBOX 360
3	Little Big Planet 2	PS3
4	Heavy Rain	PS3
5	Shenmue II	XBOX
6	Fallout New Vegas	PS3
7	Sonic Colours	Wii
8	Super Mario Galaxy 2	Wii
9	Dead Space 2	XBOX 360
10	Atrapacaras	3DS

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

1	Call of Duty: Black Ops	PS3 - XBOX 360
2	Gran Turismo 5	PLAYSTATION 3
3	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360
4	Mass Effect 2	PS3 - XBOX 360
5	AC: La Hermandad	PS3 - XBOX 360



NISSAN

SE BUSCA

PILOTO DE CARRERAS PROFESIONAL

CLASIFÍCATE AQUÍ
HASTA EL 17 DE ABRIL

Juega a GT5® y conviértete en el próximo piloto de carreras del equipo Nissan.

Tu plaza en la parrilla de la contra reloj de GT Academy te espera, sólo tienes que registrarte on-line y empezar a jugar. Si quieres ganar tendrás que perfeccionar tus habilidades de conducción y superar a tus adversarios del resto del mundo.

El jugador más rápido correrá en la pista de GT Academy en Silverstone con un piloto de la carrera 24Hrs Dubai. Ver términos y condiciones de la clasificación.*

EL JUEGO ES SOLO EL PRINCIPIO

gran-turismo.com
facebook.com/GTAcademy
twitter.com/gtacademy

Ahora todas las novedades de PlayStation gratis en tu móvil con la aplicación de PlayStation.



INSCRÍBETE EN GT ACADEMY Y OBTENDRÁS DE REGALO UN NISSAN GTR PARA CORRER EN GT5



PS3
PlayStation 3



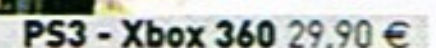
SONY
make.believe

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS PARA...

Amantes de las motos

Ser motero (aunque sea virtual) se lleva en la sangre. ¿Os montáis con nosotros?

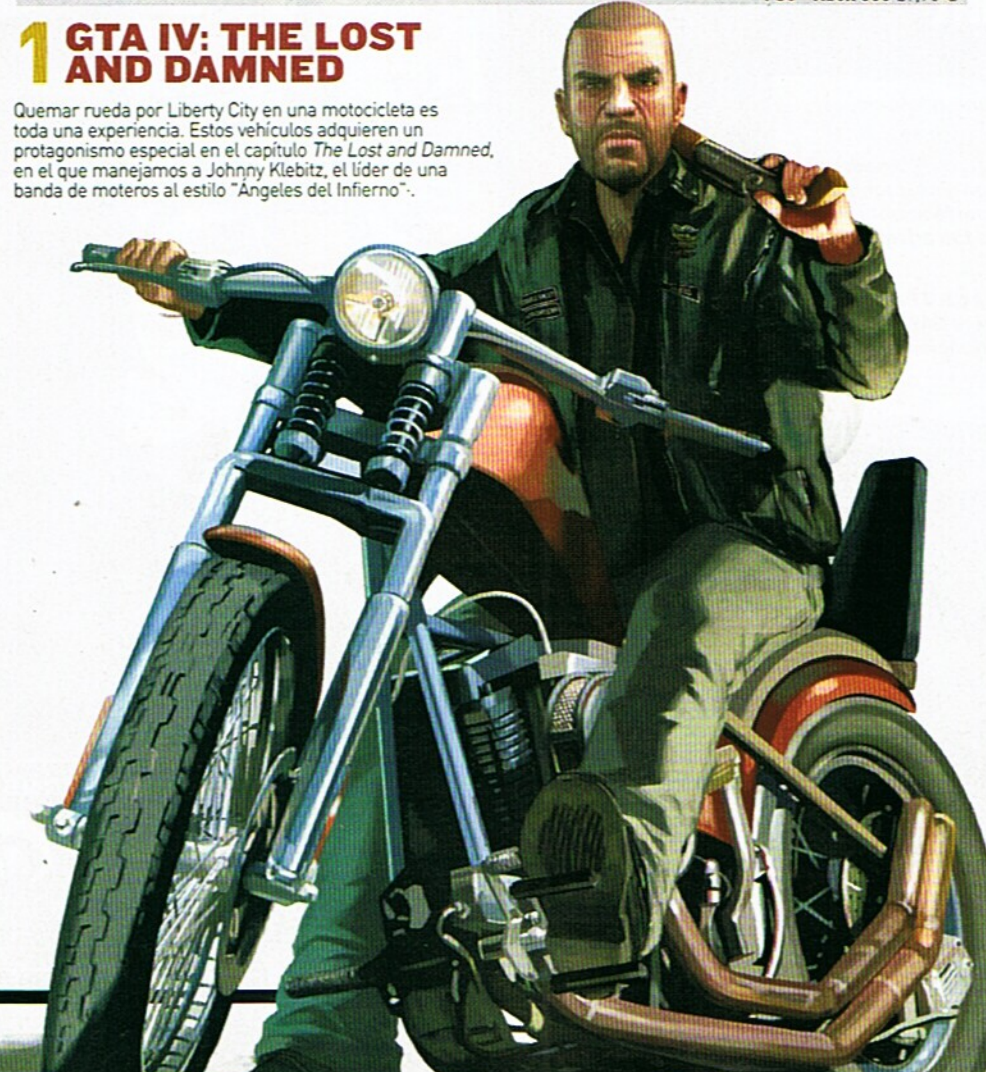




PS3 - Xbox 360 29,90 €

1 GTA IV: THE LOST AND DAMNED

Quemar rueda por Liberty City en una motocicleta es toda una experiencia. Estos vehículos adquieren un protagonismo especial en el capítulo *The Lost and Damned*, en el que manejamos a Johnny Klebitz, el líder de una banda de moteros al estilo "Ángeles del Infierno".





Xbox 360 19,90 €

2 PROJECT GOTHAM 4

Las motos fueron una de las grandes novedades de la cuarta entrega, y la verdad es que su inclusión en estas carreras "con estilo" fue todo un acierto.



PlayStation 3 69,90 €

3 MOTORSTORM APOCALYPSE

Saltos, derrapes, velocidad endiablada... las carreras de *Apocalypse* tienen un ritmo frenético y nos obligan a llevar nuestra moto al límite.



PS3 - Xbox 360 61,95 €

4 MOTO GP 10/11

Las temporadas de 2010 y 2011 de *Moto GP* están fielmente representadas en este juego, en el que podemos sentir toda la emoción del mundial.



PS3 - Xbox 360 59,90 €

5 FUEL

Con más de 14.000 kilómetros cuadrados por recorrer, en este juego ponemos a prueba nuestra pericia con la moto en todo tipo de superficies.

MEJORA TU CONSOLA





Aprende a escuchar

■ **Nombre:** Spectrum 4XB y 5XB ■ **Compañía:** Steelseries
■ **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** 69,95 €

Con los juegos online ya no basta con tener un buen equipo de sonido, también se trata de escuchar y que nos escuchen. Estos cascos, diseñados especialmente para jugar, cumplen a la perfección. Son grandes y acolchados, pero muy ligeros, tienen un micrófono retráctil para que no moleste cuando lo usamos y control de volumen independiente para la voz y el sonido del juego. Además, cuentan con un sistema inteligente que optimiza el audio del chat para poder oírlo bien por encima de los disparos o las explosiones. Tienen clavijas de 3,5 mm y conexión RCA y USB para conectarlos a la consola.

■ Valoración ★★★★

Soldado en movimiento

■ **Nombre:** PS Move Sharp Shooter. ■ **Compañía:** Sony
■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 49,99 €

Puestos a pegar tiros con el mando con detección de movimientos de PlayStation 3, lo suyo es hacerlo con clase, y el periférico oficial de Sony es la elección perfecta. Con forma de fusil, nos permite colocar los dos mandos de Move permitiendo un acceso perfecto. Como lo conectamos al puerto trasero de Move, los botones del arma (accesibles y pensados para zurdos o diestros) transmiten la información directamente a la consola a través del mando. Es decir, no es un sistema mecánico como con los controladores similares de Wii, y el resultado es muy superior (y más caro). También incluye una pieza retráctil para apoyarlo en el hombro y un sistema de recarga similar al de las escopetas.

■ Valoración ★★★☆

Empieza con buen pie



■ **Nombre:** Starter y Pro Pack ■ **Compañía:** Logic 3
■ **Consola:** Nintendo 3DS ■ **Precio:** 16,95 y 29,95 €

No hay mejor forma de entrar en la tercera dimensión que teniendo todos los accesorios básicos. El Starter Pack para N3DS incluye funda protectora de nylon tipo EVA, auriculares, cable de carga USB, protectores de pantalla, 2 punteros metálicos, 3 cajas de colores para juegos y correa de muñeca. Está disponible en tres colores: rosa, azul y plata. La versión Pro tiene un diseño más llamativo, e incluye una funda más de juego y cargador para el coche.

■ Valoración ★★☆☆

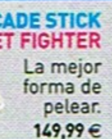
✪ LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3


TDT PLAYTV
Ve y graba la televisión en tu PS3.
99,90 €


VOLANTES G27 DE LOGITECH
El volante de referencia de PS3.
349 €


PADS CONTROL DUAL SHOCK 3
Para jugar por fin con vibración.
59,99 €



ARCADE STICK STREET FIGHTER
La mejor forma de pelear.
149,99 €


AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9
Habla on-line y sin cables.
22,95 €

Wii


VOLANTES VOLANTE CON BASE
Buena opción para conducir.
14,95 €


ACCESORIO Wii MOTIONPLUS
Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote.
19,95 €


PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO
Para los juegos "tradicionales".
24,95 €


MANDO LA ROJA
Mando y nunchuk de Ardistel.
34,95 €

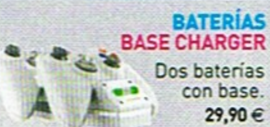

BATERÍA T CHARGE ALL NW
Orden y carga para 2 mandos.
29,95 €

XBOX 360


VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL
Sin cables y muy ergonómico.
119,90 €

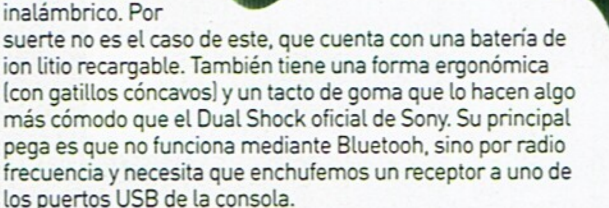

AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO
Comunícate sin usar cables.
49,99 €


PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS
Cómodo e inalámbrico.
44,90 €


BATERÍAS BASE CHARGER
Dos baterías con base.
29,90 €

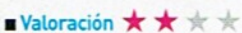

ADAPTADOR WIRELESS
Compatible con 802.11 n y PS3.
59,95 €

Control RF



- **Nombre:** Pro Controller
- **Compañía:** Subsonic
- **Consola:** PS3
- **Precio:** 29,95 €

Tener que andar pensando en cambiar las pilas es un grave handicap para un mando inalámbrico. Por suerte no es el caso de este, que cuenta con una batería de ion litio recargable. También tiene una forma ergonómica (con gatillos cóncavos) y un tacto de goma que lo hacen algo más cómodo que el Dual Shock oficial de Sony. Su principal pega es que no funciona mediante Bluetooh, sino por radio frecuencia y necesita que enchufemos un receptor a uno de los puertos USB de la consola.



■ Valoración ★★☆☆

Enfunda tus 3D

- **Nombre:** Mini Elite Transporter Case
- **Compañía:** Ardistel
- **Consola:** Nintendo 3DS
- **Precio:** 16,95 €

Si habéis decidido estrenar una flamante Nintendo 3DS, no podéis dejar de darle la protección que se merece en vuestros viajes. Este estuche, diseñado específicamente para la portátil, tiene su interior totalmente acolchado y resulta perfecto para proteger la máquina y las lentes de la cámara. Además, alberga un compartimiento interno que permite guardar la consola y hasta 12 cartuchos de juego, de diferente tamaño a los de las anteriores DS. Por el tamaño más o menos común de todas, también es compatible con las consolas DS Lite y DSi. Esta completa funda está disponible en dos colores diferentes: azul o negra.



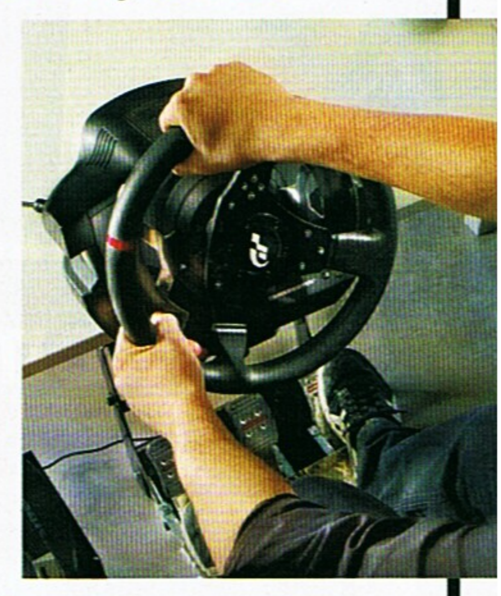
■ Valoración ★★★☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

VOLANTE

Un volante con mayúsculas

- **Nombre:** T500 S
- **Compañía:** Thrustmaster
- **Consola:** PlayStation
- **Precio:** Desde 499,99 €



Estamos ante el que sin duda es el mejor volante para consola que se puede encontrar, aunque su precio no es para todos los bolsillos, desde luego. Para empezar, las dos piezas -rueda y pedales- son enormes, robustas, ergonómicas y muy pesadas (con mucho metal y plástico de calidad). Su Force Feedback se transmite mediante un motor industrial de 65 W, que proporciona 150 mNm a 3000 RPM. La traducción es que si jugáis a *Gran Turismo 5* con él, vais a echar más brazos que el protagonista de *Duke Nukem*. ¡La sensación es sencillamente impresionante! Con otros títulos no se aprovecha tan bien esta característica, pero es tremendamente preciso. Utiliza la tecnología que se suele usar para joysticks de vuelo, que permite 65536 valores en su eje de dirección. Los pedales, 100% metálicos, son totalmente ajustables y se adaptan a las preferencias de conducción individuales, ofreciendo dos posiciones: estilo F1 "montados en el suelo" o estilo GT "suspendidos". Incluso trae una pieza que se puede quitar y poner para ofrecer más resistencia en el frenado. Un elitista volante convertido en objeto de deseo muy a tener en cuenta por los jugadores que echen horas y horas a *Gran Turismo 5*.

■ Valoración ★★★★

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS



ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE
Se adapta con un guante al último modelo de DS.
9,99 €



ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER
Hasta 8 juegos asegurados.
14 €



KIT DSi URBAN PACK
Incluye 16 coloristas accesorios.
16,95 €



FUNDA Y STYLUS DE SUPER MARIO
Un genial diseño para llevar tu consola y jugar.
14,95 €



MEMORIA TARJETAS SD
Almacena todos tus datos en hasta 16 GB.
De 6 a 30 €

PSP



PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES
Conecta a la tele tu PSP.
15,95 €



GPS GO!EXPLORE
Nunca pierdas el rumbo con PSP.
Desde 129,95 €



SONIDO AURICULARES CON MICRÓFONO
Para usar Skype y Go!Messenger.
39,99 €



TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO
Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de:
10 €



PACKS TECH PACK
Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB.
A partir de 19,95 €

PLAYSTATION 2



VOLANTES DRIVING FORCE
El volante más real.
149,99 €
(Con «GT 4», 179, 99 €)



PISTOLAS SCORPION 2
Para tv de 100 Hz.
43 €



PADS CONTROL DUAL SHOCK 2
Fiable a tope
30 €



MEMORIA MAX MEMORY 32 MB
Todo el espacio que necesitas.
34,95 €



PACKS TRIPLE PACK
Tres accesorios a precio de saldo.
49 €

ANALIZAMOS EL COSTE DE LOS JUEGOS

¿SON CAROS LOS VIDEOJUEGOS?

Se ha convertido en un lugar común. Decir que los juegos son caros, de tanto repetirlo, parece una verdad absoluta. Aquí os presentamos unos datos que quizá os hagan reflexionar al respecto o al menos os aclararán por qué un juego cuesta lo que cuesta y si realmente es un producto caro comparado con otros.

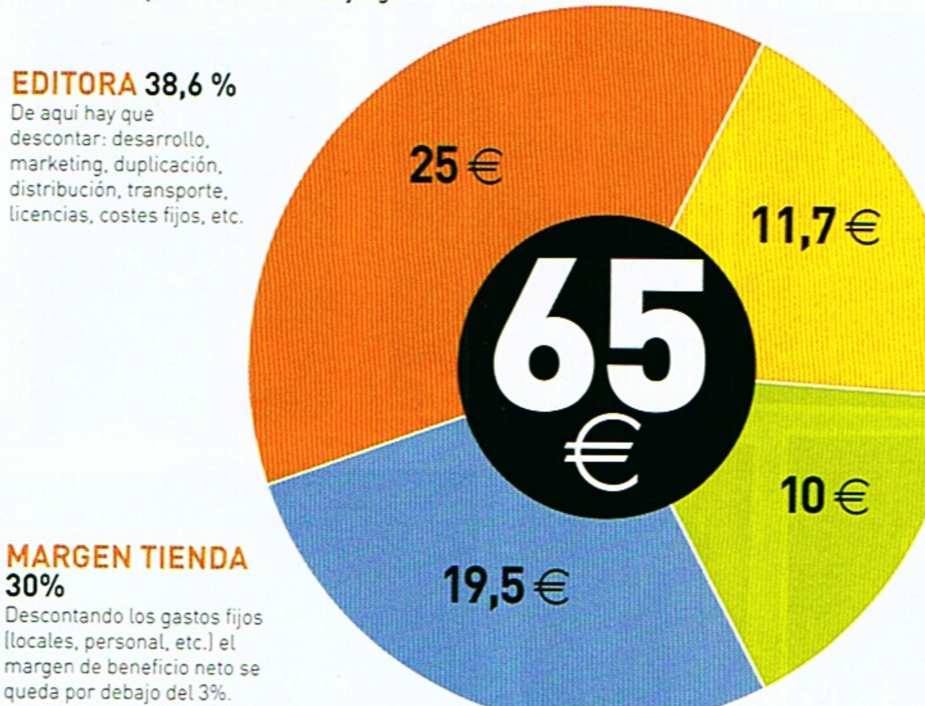


¿CÓMO SE REPARTE EL DINERO?

Vamos a poner que el precio medio de una novedad ronda los 65 euros. Una de las afirmaciones más extendidas es que las compañías se forran con estos precios. Desde luego, como en todo negocio, el objetivo es lograr beneficios (en parte para volver a invertir en la creación de más juegos), pero hay quien piensa que toda esa cantidad pasa a engrosar las arcas de las compañías. Nada más lejos de la realidad. Aquí tenéis un gráfico que explica (de forma aproximada, puesto que estos porcentajes pueden variar en cada juego) de qué manera se reparte ese dinero obtenido por la venta de cada juego:



De aquí hay que descontar: desarrollo, marketing, duplicación, distribución, transporte, licencias, costes fijos, etc.



IVA 18%
Es el impuesto que se paga en España. Va a parar directamente a las arcas del Estado. La industria lucha por tener el mismo tipo que el cine y los libros (4%).

MARGEN TIENDA 30%
Descontando los gastos fijos (locales, personal, etc.) el margen de beneficio neto se queda por debajo del 3%.

ROYALTIES CONSOLA 15,3%
Es el precio que las compañías pagan a las "dueñas" de las consolas (Sony, Nintendo y Microsoft). Como es obvio, ellas se lo ahorran en sus propios juegos.

Fuente: Elaboración propia

Cuestiones a tener en cuenta

Los **royalties** a las "dueñas" de las consolas se pagan independientemente de los juegos que finalmente se vendan. Si una compañía decide producir 1 millón de copias de un juego, paga royalties por ese millón aunque luego solo venda 200.000. Eso sí, si hay una rebaja en el precio, también se puede producir una rebaja en esos royalties.

Obviamente, el **margen de las tiendas** puede variar ligeramente. Puede ser uno de los elementos que influya en los diferentes precios de cadenas de tiendas o países.

También el **coste de desarrollo y de marketing** puede sufrir oscilaciones enormes: hay juegos que cuestan 20 millones de dólares y otros que están por encima de los 100.

También puede incrementar el coste la **localización** (doblaje, instrucciones, etc.), que va en cargo a la editora local.

Si en un país no coincide la editora con la **distribuidora** (por ejemplo, en España Koch distribuye Capcom y Square) el margen es aún menor.

Si un desarrollo cuesta 30 millones de euros este juego debería vender **1.200.000 unidades** (sin rebajas) SOLO para cubrir gastos.

Casi todas las compañías venden muchos juegos, pero **solo unos pocos superan esas cifras**, y gracias a ellos pueden seguir creando más.

Según datos de la consultora EEDAR (Electronic Entertainment Design and Research) **solo el 20% de los juegos resulta rentable**, pero si tenemos en cuenta todos los videojuegos que entran al menos en fase de desarrollo (muchos se pierden por el camino antes incluso de salir al mercado), dicho porcentaje se reduce al **4%**.

Por supuesto, como ocurre con los taquillazos en el cine o los best sellers en literatura, hay juegos como *GTA*, *FIFA* o *Red Dead* que reportan grandes beneficios a las compañías. **El videojuego más rentable** en estos últimos años ha sido *World of Warcraft*

Muchas **consolas** se venden por debajo de su coste de producción porque luego se espera recuperar las pérdidas con la venta de juegos propios y los royalties. A veces se tardan años en recuperar esas pérdidas.

Los juegos que dependen de una **licencia** (FIFA, F1, películas) reducen considerablemente su rentabilidad, porque estas licencias son muy caras. Hay que tener claro que van a funcionar.

Estudios más rentables:
1. Blizzard Entertainment, **2.** Nintendo, **3.** Rockstar North, **4.** EA Canada, **5.** Capcom, **6.** Ubisoft Montreal, **7.** Treyarch, **8.** Infinity Ward, **9.** Epic Games, **10.** Bethesda Softworks



COMPARACIÓN DE OPCIONES DE OCIO

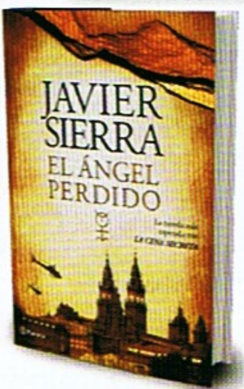
Se puede admitir que el precio de un juego en términos absolutos es alto. Pero resulta más justo valorarlo en base a su rentabilidad. Aunque asumimos que es muy aventurado comparar experiencias tan diferentes, se trata de opciones de ocio que proporcionan unas determinadas horas de entretenimiento por un precio, y por tanto se puede hacer un cálculo de lo que nos cuesta una hora de diversión (aunque obviamente hay múltiples posibilidades y ofertas, tomamos como medida los precios y duración media de cada opción):













Actividad	Duración	Precio	Precio/hora
Precio entrada fútbol Real Madrid	90'	90 €	**60** €
Precio entrada cine "Cisne negro"	110'	8,5 €	**4,6** €
Videojuego *Dead Space 2*	20 horas	65 €	**3,2** €
Teatro "40 EL Musical"	150'	40 €	**16** €
Libro "El Ángel Perdido"	12 horas	22 €	**1,8** €
Concierto Rihanna	120'	60 €	**30** €

Fuente: Elaboración propia

Cuestiones a tener en cuenta:

En los videojuegos la rentabilidad puede ser mucho mayor, puesto que es posible encontrar juegos a precios muy inferiores (30 euros o menos) y que garantizan muchas más horas (*Final Fantasy XIII*, 100 horas) con lo que el coste por hora se reduciría a 0, 3€. Si sumamos un buen multijugador o la posibilidad de rejugarlo, las rentabilidad puede ser aún mayor. Si tomamos el caso contrario (por ejemplo *El Poder de la Fuerza II*, 5 horas, 40 € precio actual) serían 8 euros por hora.

Tanto en el cine como en los videojuegos es mucho más fácil garantizar la diversión (siempre se puede consultar la crítica o a alguien que haya jugado o visto la película) que en el fútbol. El partido puede ser un pestiño... y no hablemos si tú equipo pierde.

Tan solo la lectura de un libro (bendita literatura) **resulta más rentable** en cuanto a tiempo invertido por hora que un videojuego. Lo menos rentable, el fútbol (pero nadie se queja del precio de las entradas... ni de las millonadas que ganan los jugadores).

El negocio de los videojuegos está considerado de alto riesgo, puesto que se realizan inversiones muy altas que se tardan mucho tiempo en recuperar (si es que se recuperan) debido a los largos procesos de desarrollo (un videojuego puede tardar cuatro años en realizarse, mientras una película puede estar acabada en 4 meses).





DIFERENCIAS EN LOS PRECIOS

Una de las cuestiones de las que más se habla es de las oscilaciones de los precios y de las diferencias que hay entre diferentes países. Es un tema complejo en el que intervienen multitud de variables, por eso vamos a mostraros las claves que explican estas situaciones:

Precio novedad vs Precio reducido

Las compañías juegan con las **leyes del mercado y la demanda**. Los juegos salen a la venta a precio novedad (full price) que en España oscila entre los 65 y los 70 euros en PS3 y 360, y los 45-50 en Wii.

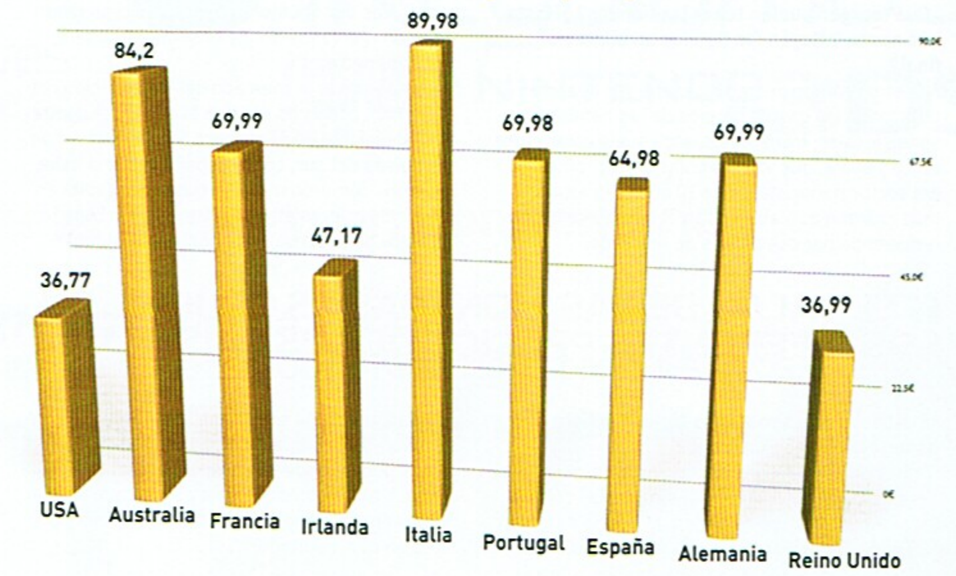
La reducción llega cuando las ventas se reducen considerablemente y la compañía decide reactivarlas con una rebaja que puede ser del 50 % o más. Normalmente pueden pasar entre 6 y 12 meses para que estos suceda, pero **depende de la política de las compañías y del éxito del juego**. También las rebajas pueden ser aún mayores, y por supuesto también pueden intervenir las tiendas, que pueden rebajar sus márgenes para incentivar la venta de un juego.

Diferencia de precios entre países

Este es un aspecto más controvertido. A veces la diferencia de una novedad entre diferentes países puede ser considerable, lo que lleva a algunos usuarios a adquirir los juegos de importación. Estas diferencias tienen sus razones, y al contrario de lo que muchos piensan, España no es de los países más caros, aunque tampoco de los más baratos. Estos son los elementos que intervienen para que se produzcan estas diferencias:

Unidades vendidas. Obviamente, no es lo mismo prever unas ventas de 400.000 unidades que de 4.000. Cuando las cifras de venta son muy altas, tanto compañías como tiendas pueden ajustar mucho más sus márgenes y ofrecer precios más competitivos, porque la rentabilidad final va a seguir siendo alta. Es lo que ocurre en USA y Reino Unido, los países con los precios más competitivos. Por el contrario, Alemania, Portugal, Italia o Francia suelen tener precios más altos que España en las novedades. Si nos vamos a países como México o Australia, los precios se disparan al intervenir elementos como la inexistencia de un mercado competitivo o los gastos de transporte.

Precio de CALL OF DUTY BLACK OPS según el país (precios en euros)



Gasto por habitante y país en videojuegos

Países	España	Reino Unido	Francia	Alemania	Italia
Población (millones)	45,9	62,0	64,7	81,8	60,3
Gasto en videojuegos (millones de euros)	1.078	2.759	2.253	2.100	1.050
Gasto por habitante (euros)	23,48	44,50	34,82	25,67	17,41

Fuente: IDG

Gasto en videojuegos per capita. En el gráfico adjunto podemos ver el gasto medió en videojuegos por habitante. En él se puede comprobar como el consumo en el Reino Unido es muy superior al del resto de países en Europa, lo que facilita que puedan tener precios más competitivos. Por contra, a pesar de tener en España un gasto inferior a Francia, los precios son algo más bajos.

Impuestos. No todos los países gravan con los mismos impuestos a los videojuegos. En España pagamos un 18% de IVA, más que el cine, la música o la literatura, que solo pagan el 4% por ser productos de interés cultural (algo que lleva reclamando la industria del videojuego en España desde hace tiempo). En USA depende de cada estado, pero es un porcentaje más bajo (sobre el 8%, que no siempre se incluye en el precio que aparece anunciado). En Reino Unido ese impuesto es del 19,6% y en Portugal el 23%

Paraísos fiscales. La mayoría de las webs que venden a precios competitivos tienen su sede en paraísos fiscales, lo que les permite ahorrarse grandes cifras en impuestos. Una práctica legal, pero que supone una gran ventaja respecto a las tiendas convencionales.

Localización. Los costes en la localización del manual de instrucciones, y aún más si es necesario subtitular o doblar el juego, pueden incidir en el precio final.

Valor de la moneda. Este es un aspecto fundamental e imposible de contrarrestar, pues depende del complejo mundo financiero. La diferencia de valor entre dólar y libra con respecto al euro, provocan que los precios sean más bajos en esos dos países. Es un asunto que no solo afecta a los videojuegos, sino a todos los productos que requieran transacción internacional.



ENTREVISTA CON PABLO CRESPO
Director General de Game

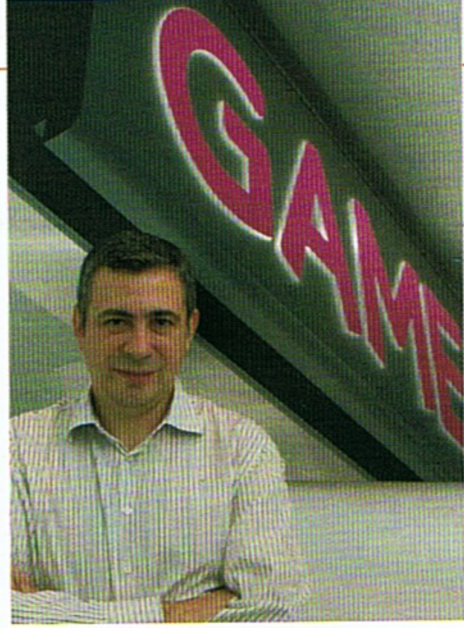
"Se puede jugar a un juego cada mes por poco dinero"

Hobby Consolas: ¿Son los videojuegos caros?
Pablo Crespo: A ver, todo es relativo. La gama de posibilidades que hay para comprar videojuegos es amplísima. Nosotros tenemos videojuegos por 5 ó 10 euros, y también novedades desde 40€

¿Y si nos centramos en las novedades, dirías que es un producto caro?
Depende con qué lo compares. El tiempo que se dedica a un videojuego casi siempre es mucho mayor que en otros productos y opciones de ocio. Además, es un producto físico que puedes revender para volver a comprar un juego nuevo, con lo que la inversión puede ser aun más interesante.

¿Qué margen suelen tener las tiendas? ¿Hasta qué punto influyen las tiendas en el precio final?
Nuestro margen de beneficio una vez descontamos todos los gastos propios de las tiendas (personal, locales, transportes, etc.) suele estar entre el 1,5 y el 3%, que viene a estar en el promedio del sector minorista. Hace 10 años teníamos más margen que ahora. Con el tiempo se ha ido reduciendo por cuestiones de mercado.

¿Qué opinas sobre que algunas compañías estén en contra del mercado de seminuevos?
Es un problema de una falta de visión global, sobre todo por parte de las compañías americanas. La clave es comparar países donde hay una fuerte implantación de tiendas especializadas que ofrecen seminuevos con países donde la presencia de especialistas es menor.
En países como España o Reino Unido siempre ha existido un tejido de tiendas especializadas que gracias al seminuevo han hecho más económico poder tener un videojuego, y por esa razón hay mas consumidores interesados en videojuegos y el tamaño del mercado de producto nuevo sencillamente es mayor, por lo que las compañías distribuidoras tienen mejores resultados en mercados donde el seminuevo tiene mayor penetración.
Si comparamos el mercado del Reino Unido con el alemán, podemos ver que el gasto per capita es casi el doble en el primero, y si comparamos dos países del sur, como España frente a Italia, podemos comprobar que el gasto per capita en productos nuevos es un 40% mayor en España.
No estoy de acuerdo en la política de algunas compañías que quieren penalizar el mercado de seminuevo, creo que un juego debe estar completo y poder venderse completo, igual que un coche. Y a la larga si se daña el mercado seminuevo repercutirá en el mercado de nuevo y por tanto en el consumidor.



PABLO CRESPO abrió su primera tienda de Centro Mail en Madrid en 1988. Ahora GAME cuenta con 265 tiendas en España y supone todo un referente en el sector de los videojuegos en España.

"EL VALOR DE LAS MONEDAS ES CRUCIAL EN LOS DIFERENTES PRECIOS DE LOS PAÍSES"

¿Cuál es el proceso que se sigue a la hora de poner el precio de un juego?
No hay un solo escenario, hay muchos, pero en el caso de una novedad es muy simple, las compañías distribuidoras nos ponen un precio de venta recomendado y en base a ese precio nosotros vendemos con algunas variaciones. No influye demasiado el número de unidades que adquiramos. Sí puede influir este aspecto en caso de las liquidaciones, donde una gran cantidad puede abaratar mucho el precio que por supuesto se reflejará en el precio final. Si nosotros compramos barato, vendemos barato, nuestro margen es siempre parecido.

¿Por qué existe tanta diferencia de precios con otros países, sobre todo en Reino Unido y USA?
No creo que en otros países la estructura de márgenes para minoristas sea diferente a la que tenemos en España. Pero te puedo decir que hay una razón fundamental: el valor de la moneda. La libra (y el dólar) se han devaluado mucho en los últimos años frente al euro y eso hace que los juegos en esas monedas sean mucho más baratos (hace unos años un juego de 40 libras al cambio eran 60 € y ahora puede estar en 45 €). Ocurre lo mismo con otros productos (zapatillas, vaqueros, una comida) y cualquiera lo puede comprobar. En esos dos países, al ser grandes mercados, tasan sus precios en su moneda, y el alto valor del euro hace que el comprador de los países euro (no solo España, también en Alemania, Italia, Francia...) salga perjudicado.

¿Hay posibilidad de que los juegos bajen de precio? ¿Quizá mediante la venta digital?
Si un cliente compra el juego de forma digital está perdiendo una parte importante de lo que ha pagado, y es que no lo puede revender. Por otro lado, las tiendas ahora realizan un servicio crucial en este proceso, que es el de asesoramiento y resolución de problemas, y el de escaparate, el de espacio donde los consumidores ven el producto disponible. Si ese espacio se pierde, las compañías tendrían que invertir en comunicar y exponer de otra manera y quizá no sea tan barato, por lo que en muchos casos tampoco el juego podría ser más barato. Además, las compañías desarrolladoras pasarían a tener una dependencia aun mayor en los fabricantes de hardware, ya que estos controlarían todo el canal de venta y eso no necesariamente tiene que implicar que se desarrollen más y mejores juegos.
Además, los clientes siguen dando un valor muy importante al producto físico. Hay un dato revelador y es que cada vez hay más ediciones coleccionista y cada vez se venden más. Es decir, a los consumidores no le importa pagar más si a cambio recibe más, mientras que el formato digital es menos y todavía está por ver si por menos dinero.

¿Afecta tanto la piratería a las ventas?
La piratería hace mucho daño en los sistemas que permiten una copia fácil, como DS, lo que ha provocado que muchas compañías dejen de hacer juegos para esta consola. Por tanto, lo que se temía se está cumpliendo. Si el negocio no es rentable, las compañías no invierten. Desde luego es el mayor problema al que se enfrenta este sector.

¿Crees que si se bajaran los precios se piratearía menos y se compraría más? ¿Habéis hecho vosotros algún intento al respecto?
Vuelvo a lo que te decía al principio. Hay juegos que tenemos a 5 ó 9 euros y no creo que eso sea caro. Vale, no son novedades, pero es que el que copia ni si quiera se preocupa por ir a las tiendas a ver estas ofertas. Al que piratea le da igual el precio. Desde luego un precio más barato siempre puede incrementar las ventas, pero no en el grupo de los que piratea. Pero es que el precio de los juegos es el que es, es lo que le cuesta desarrollarlos a las compañías y en este sentido las tiendas, como decía antes, podemos hacer poco. Y repito que hay muchos juegos que están a buen precio y muchas posibilidades, juegos con un año a mitad de precio o al 25% y siguen siendo juegos tan buenos como cuando salieron. Cualquiera puede jugar a un juego bueno distinto cada mes sin gastarse mucho.

"NO ESTOY DE ACUERDO EN QUE SE PENALICE EL MERCADO DE SEMINUEVO"

COLGAR ANTES DE JUGAR

Os presentamos XPERIA PLAY, el teléfono de Sony-Ericsson en cuyo interior "vive" una consola PlayStation. Saldrá el 1 de abril, costará 649 € (libre)... ¡y ya lo hemos probado!

Seguro que más de uno usáis vuestro móvil táctil para jugar, pero os falta algo: echáis de menos los botones a los que estáis acostumbrados en la consola. ¿Y qué puede serle más familiar a un jugón que un círculo, una equis, un cuadrado y un triángulo? Durante años se ha especulado con el lanzamiento de un "móvil Playstation", especialmente tras la alianza entre Sony y Ericsson en 2001, y ahora por fin ese dispositivo se ha hecho realidad. Se llama Xperia Play, y lo presentó el mismísimo Kaz Hirai, presidente de Sony Computer Entertainment, en la feria de móviles Mobile World Congress que se celebró en Barcelona en febrero. Nosotros estuvimos allí, y no quisimos irnos sin probarlo.

→**NO ES LA PRIMERA VEZ QUE VEMOS UN MÓVIL-CONSOLA.** Nokia lo intentó hace unos años con N-Gage, pero fracasó; no era ni el momento ni el formato. Las cosas han cambiado en los últimos años, y el sector de los videojuegos móviles ha eclosionado gracias a las descargas digitales y dispositivos como el iPhone. Según un reciente estudio de Futuresource Consulting, en 2014 el sector registrará unos ingresos de 10.000 millones de dólares, y ahí es donde quiere meter la cabeza Sony Ericsson con su Xperia Play, que en palabras de Bert Nordberg, presidente de Sony Ericsson, pretende ser "la comunión perfecta entre comunicación y entretenimiento".

Se trata de un smartphone con sistema operativo Android y su propia y exclusiva tienda de descargas, PlayStation Pocket. Tendrá una potencia razonable, un catálogo de lanzamiento potente y un diseño que nos recuerda al de PSPgo, aunque cambiando el stick por dos botones táctiles (touchpads). Tendrá pantalla táctil y acelerómetro como los móviles actuales, pero serán la cruceta y los botones PlayStation los que le impriman su identidad. HC

ASÍ ES XPERIA PLAY

CUANDO ESTÁ CERRADO, tiene un grosor que resulta cómodo a la hora de hablar y también para llevarlo en el bolsillo. Por otro lado, Android es un sistema operativo muy completo y cómodo de usar, que además se va actualizando.

SE ABRE DESLIZANDO LA PANTALLA y entonces el terminal recuerda mucho a PSPGo. Cuenta con L y R en la parte superior y dos "touchpads" táctiles en lugar de "sticks", aunque nos han parecido algo imprecisos. Eso sí, todos los botones tienen muy buen acceso.



DATOS TÉCNICOS

Sistema operativo: **Android 2.3 (Gingerbread)**
Procesador: **Snapdragon Scorpion ARMv7 de 1GHz.**
Pantalla: **Táctil TFT capacitiva de 4 pulgadas. 480 x 854 píxeles de resolución.**
Cámara: **5 megapíxeles. Resolución de 2592 x 1944 píxeles.**
Memoria RAM: **512 MB** / Memoria ROM: **512 MB.**
Conectividad: **HSDPA, Wi-Fi, Bluetooth.**
Almacenamiento: **MicroSD (ampliable a 32GB).**
Otros: **Acelerómetro y GPS.**

LOS PRIMEROS JUEGOS

Los descargaremos de la tienda Playstation Pocket y habrá unos 50 disponibles desde el primer día (6 vendrán pregrabados en el terminal). Junto a novedades como estas, que llevarán el sello "PlayStation Certified", encontraremos juegos de PSOne.



LOS SIMS 3 no se perderán el lanzamiento con su habitual desarrollo. Su apuesta por la gestión aprovechará la pantalla táctil del Xperia Play.



BRUCE LEE DRAGON WARRIOR será un juego de lucha muy exigente, que nos obligará a esquivar y contraatacar constantemente. Geniales gráficos.



ASSASSIN´S CREED también llevará las aventuras de Altair a esta plataforma, con una versión del juego original de iPhone, llena de peleas y saltos.



STAR BATALLION es un arcade espacial que también viene de iPhone y cuyo control se ha visto muy beneficiado por los botones. Variado y divertido.



ASPHALT 6 ZEUS ofrecerá carreras arcade que controlaremos con el acelerómetro o los botones. El control con el touchpads resulta impreciso.



FIFA 2010 es uno de los títulos que mejor se controlan con los touchpads, con un buen grado de simulación y un estupendo apartado técnico.

¿QUÉ NOS HA PARECIDO?

por Carlos Hergueta
Colaborador de Hobby Consolas

EL DISEÑO DEL XPERIA PLAY no se queda a medio camino entre dos mundos, y logra exactamente lo que pretende: ofrecer una experiencia muy completa como móvil y como consola, en función del uso que le queramos dar en cada momento.

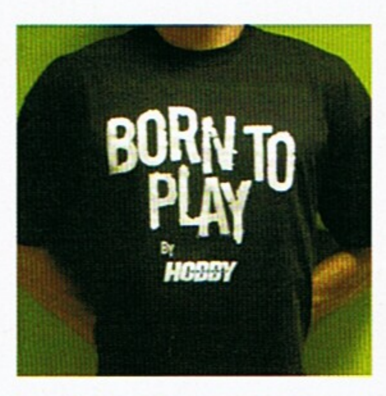
Su precio de 649 € libre es alto, pero no tanto si lo comparamos con los móviles con prestaciones y potencia parecidas. Además, podremos acceder a ofertas más económicas a través de las distintas operadoras de telefonía.

EL MODELO DE DISTRIBUCIÓN DIGITAL DE LOS JUEGOS parece adecuado, y aquí llega la clave de su éxito: si reúne un catálogo de calidad, con novedades que tengan el certificado de PlayStation y éxitos importados de PSone, se puede convertir en el móvil favorito de los jugadores más experimentados.



TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Ahí va otra parte de mi anatomía. Siempre que puedo, luzco mi camiseta de Hobby. No os imagináis lo que se liga con ella puesta. Bueno, la "percha" también cuenta...

Xbox 360 en Japón

@Hola Yen, te escribo desde Bogotá, Colombia. Tengo 22 años y llevo 11 leyendo tu revista... allá en la época en la que Dreamcast triunfaba y PS2 despertaba muchas dudas sobre todo por su difícil programación. Poseedor de una SNES, una Saturn, una Dreamcast (el amor de mi vida), una PS2, una Game Cube, una NDS y una Xbox 360; soy un fanático de SEGA y soy de los que piensan que *Shenmue* es el mejor juego jamás creado. Aquí van mis preguntas:

■ Siempre me han gustado los juegos rol/estrategia, el mejor de todos *Shining Force*, pero también hay muy buenos como *FF Tactics*, el *Disgaea* o hasta el mismo *Tactics Ogre*. ¿Existe un juego de este género en Xbox 360, sin importar si es un juego que solo salió en Japón o si es un juego de poca repercusión?



THE IDOLMASTER 2 sigue la historia de un productor que lleva la carrera musical de unas chicas. Esta segunda parte es exclusiva de 360 y el juego que más vende ahora para esta consola en Japón. Es todo un fenómeno.

Lo más cercano que se me ocurre son *Magna Carta 2, Tales of Vesperia, Enchanted Arms, Front Misión Envolved, Kingdom Underfire 2, Spectral Force 2, Vandal Hearts Flames of Judment* y *Diario: Rebirth Moon Legend.*

■ Avanza el 2011 y ya todos hemos visto lo que pueden dar las consolas de esta generación. Le tengo mucha fe a Xbox 360 porque solo compite en dos mercados y le va bien. ¿Qué suceso o lanzamiento de peso puede esperar este 2011 un usuario de esta consola?

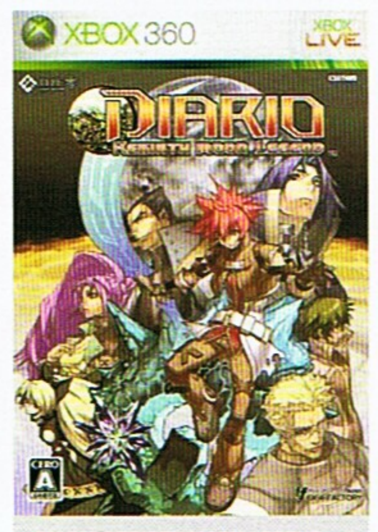
El lanzamiento más potente es sin duda *Gears of War 3*, pero espero que en el E3 nos den más de una sorpresa, sobre todo en lo que afecta a Kinect, que prácticamente tiene el mismo catálogo desde que salió.

■ Pienso que Kinect es mejor propuesta que Ps Move, pero me gustaría saber si hay un juego de verdadera calidad en programación. Los que más me llamaron la atención fueron *Forza* y *Star Wars*, pero no he visto un *Halo* o un *Call of Duty*.

Como te decía antes, la verdad es que no hay mucho, espero que en el E3 nos sorprendan. El más prometedor para mí es *Forza Motorsport 4*.

■ ¿Qué juego gusta o ha gustado bastante en Japón de Xbox 360?

Ahora mismo *The Idolmaster*



DIARIO REBIRTH MOON LEGEND es un juego de rol y estrategia desarrollado por Ideal factory que salió en Japón en 2006. No es muy habitual que estos juegos lleguen a Europa, son apuestas de Microsoft para vender su consola allí.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Que ha sido del prometedor juego I am Alive?

■ Hola maestro Yen. Te he escrito unas cuantas veces, a ver si esta es la definitiva. ¿Al final el juego *I Am Alive* se canceló definitivamente o sigue adelante? Es que tenía un argumento muy interesante...

Ubisoft sigue sin pronunciarse sobre el futuro de este juego anunciado en 2008 y cuya responsable era la famosa Jade Raydmond. Hay noticias que indican que se ha podido cancelar, debido a que Amazon canceló el año pasado todas las reservas que tenía. Por otro lado, algunos rumores apuntan a que puede convertirse en un juego descargable para PS Network y Xbox Live. Sea como sea, y a pesar de que parecía un proyecto muy ambicioso y en el que Ubi tenía puestas muchas esperanzas, su futuro no pinta nada bien.

TheBig Ludda

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

2 está en el top 10 aunque con unas cifras discretas. Los juegos que más han vendido de 360 hasta el momento en Japón han sido *Ace Combat 6*, *Blue Dragon* y *Star Ocean 4*, los tres por encima de las 200.000 unidades. El juego más vendido de PS3 allí, *Final Fantasy XIII*, ha llegado casi a los 2 millones. Pero ten en cuenta que hay 1 millón y medio de 360 por más de 6 millones de PS3. De hecho 360 es la 2ª consola menos vendida de la historia de Japón. La menos vendida fue... la primera Xbox.

Y la última, ¿En qué proyectos está involucrado actualmente Yu Suzuki?

Pues, si por él fuera, en *Shenmue 3*, pero de momento Sega le tiene en nómina como figura decorativa.

Felipe Patiño

Se acerca Assassin´s 3

@ ¡Hola! Tengo unas cuantas dudas en mi mente que solo tú, Yen, puedes resolver. Es la primera vez que os escribo y en mi opinión sois la mejor revista de España y el mundo entero. Allá voy:

Me gustaría que me dijeras la fecha de salida de los siguientes juegos: *L.A. Noire*, *Modern Warfare 3* (la precuela no, la continuación directa de *MW2*), *Duke Nukem Forever* y *Brink*.

L.A Noire y *Brink* salen el 20 de mayo, la precuela de *Modern Warfare 3* se ha quedado parada hasta que salga el 3 y *Duke Nukem* el 6 de mayo.

¿Sabes en que época estará ambientado *Assasins Creed 3*?

No, hay rumores de todo tipo pero nada oficial. Pronto lo sabremos puesto que el juego se va anunciar en mayo y ya es seguro que saldrá antes de marzo de 2012.

Hace tiempo vi por Internet un pack de *GTA IV* con sus dos expansiones. ¿Cuándo lo van a sacar aquí?

Ya lo tienes, por menos de 30 euros bajo el nombre de *La Edición Completa*.

¿Qué hay de *This is Vegas*?

Aunque no hubo anuncio oficial, doy por hecho que está cancelado.

¿*L.A. Noire* será un sandbox?

No, se trata de una aventura dónde la clave reside en la investigación y los interrogatorios. Eso sí, habrá cierta libertad para cumplir misiones secundarias y recorrer la ciudad.

Alberto Larumbe.

« YA ESTÁ CONFIRMADO QUE ASSASSÍN´S CREED 3 SE ANUNCIARÁ EN EL E3 Y SALDRÁ EN MENOS DE UN AÑO »

¿No sabes nada de posibles secuelas de *Panzer Dragoon*, *Clockwork Knight* o *Sonic* para 360 o para cualquier otra plataforma?

De *Sonic* sí, como ya has visto, llega *Sonic Generations*. De los otros, nada.

¿De *Onimusha*?

Tampoco.

¿Tendrá la misma calidad *Metal Gear Rising*, que *Metal Gear 4*?

Hombre, espero que más. Técnicamente no habrá un gran salto, pero seguro que Kojima nos sorprende.

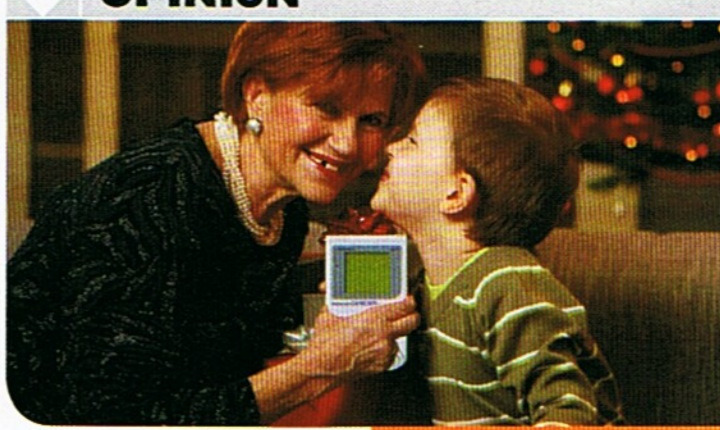


METAL GEAR RISING sigue despertando una gran expectación entre los jugadores. No se espera un gran salto técnico con respecto a *Metal Gear 4*, pero conociendo a Kojima, no cabe duda de que nos encontraremos sorpresas.

En busca del mejor shooter

@ Hola Yen, ¿Cómo va eso? Tengo 24 años y soy usuario de una Xbox 360, además de tener una cuenta de Xbox Live Gold. Lo que más valoro en los juegos es su guión, su originalidad, su ambientación y el carisma de los personajes. Me gustan los juegos de aventuras y de ciencia-ficción, siempre que la balanza acción-puzzles-infiltración esté equilibrada. Me gustaría que me comentase por encima sus gustos también, para valorar la objetividad de sus consejos. Acudo a usted porque creo que es el

vuestra OPINIÓN



Su primera consola

Ed Sam

COLABORADORES · BORN TO PLAY · HOBBY CONSOLAS

¡Hola a todos! Nunca olvidaré la primera Game Boy que cayó en mis manos. Fue la Navidad de 1989, cuando vivía en Estados Unidos. Recibí como regalo varios juguetes. Mi hermano mayor, en cambio, recibió sólo una pequeña caja que, sin yo saberlo todavía, albergaba algo muchísimo mayor que la suma de todos mis regalos. Los juguetes nuevos suelen despertar un interés envidioso en los demás niños, pero mi hermano ni se inmutó con mis regalos, seguía mirando fijamente el suyo. Era rectangular y gris, tenía una pequeña pantalla y unos pocos botones. De pronto, comenzó a emitir una musiquita a la que no me pude resistir y me acerqué a curiosear. "What are you doing?", le pregunté. "Playing Mario", me respondió. Lo observé un rato, y luego le pregunté si me la prestaba: "Can I play?"... En 1991 llegué a Barcelona con mi familia y pronto descubrí lo que era un quiosco, donde una revista llamó mi atención. Salía Bart Simpson en la portada, junto a mi querida Game Boy... ¡Y aquí estamos! Creo que muchos de nosotros hemos crecido con videojuegos, es normal que el tiempo pase y aún nos encante. Seguro que yo llegaré a ser un abuelo-jugón... ¡Espero que en mi asilo haya una PlayStation 7!

Yen: Ahora que estamos de aniversario y recuerdos me ha encantado leer tu mail.

vuestra OPINIÓN



¿Un futuro digital?

Adrián Ponferrada (Madrid)

Seguro que más de uno se ha preguntado cuál será el futuro de los videojuegos, o mejor dicho, el futuro formato en el que nos los van a distribuir. A los aficionados a los videojuegos no solo nos gusta tenerlos y jugarlos, nos gusta también palparlos, coleccionarlos y que físicamente ocupen un lugar en la estantería, lo que también fomenta ventas guiadas por el consumismo y el coleccionismo. Se podría decir que la sorpresa estrella de la generación son los contenidos extras descargables y por supuesto los juegos que hemos podido bajar de las tiendas virtuales en las distintas videoconsolas. Quizás haya una generación (la próxima) en la que podamos adquirir los juegos de dos formas distintas, bien descargándolos o bien comprándolos como veníamos haciéndolo hasta ahora, para luego en la siguiente generación imponer el sistema de descargas y así que la gente se haya acostumbrado. Se presupone que si se descargan debería de ser sustancialmente más baratos, pues las empresas se ahorran los costes de distribución, transportistas, beneficios de las tiendas y esas cosas. Es difícil de imaginar con los tiempos que corren.!

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Como has visto este mes en el reportaje de los precios es un tema complejo, aunque es cierto que la distribución digital seguirá creciendo poco a poco.

único que, por ahora, puede aclararme ciertas dudillas que tengo.

Este año va a ser el año de los FPS. Tengo apuntados en mi agenda *Homefront*, *Crysis 2*, y *Deus Ex: H.R*, pero sólo estoy dispuesto a comprar uno de ellos debido a mi escaso capital de estudiante. ¿Cuál elegiría usted para un chico como yo? El juego me tiene que durar un año entero, ¿eh? XD.

Uf, un año es mucho… *Homefront* ha sido menos de lo que prometía. *Crysis 2* está muy bien y de *Deux Ex* puedo decirte que sus creadores aseguran el menos 25 horas de juego.

¿Hay fecha definitiva para *Deus Ex: H.R*? En la revista del mes pasado leí que el 14 de Marzo sería la fecha de salida, pero al parecer sois los únicos que aventuráis tal cosa. ¿Lo puede confirmar? Creía que Eidos lo estaba reservando para el próximo año fiscal.

Era la fecha prevista, pero ha sufrido un considerable retraso. Finalmente saldrá el próximo 26 de agosto.

Me encantó *Alan Wake*. ¿Tendremos segunda parte de este juegazo, o quedará aparcado en el olvido como tantas sagas?

Yo confío en que sí haya segunda parte, a mí también me gustó mucho. Remedy ya ha mostrado de forma sutil su interés en realizar una secuela.

Antonio Criado. Sevilla, y olé.

El anuncio de GTA V

@ Hola Yen, ¿Qué tal? Te escribo por primera vez. Hace 8 años que sigo esta revista, y nunca me decidía por escribirte, je, je. Pero esta vez sí, ¿eh? Tengo la PS3 y la Xbox 360 y estas son mis preguntitas:

Siempre he sido fan de Rockstar y me gustaría saber si sacaran más *GTA*, y si será para este año, porque yo ya me he comprado el 4 y las 2 expansiones que sacaron para este, ¿Tú que opinas Yen, *GTA V* para 2011?

> **« HAY RUMORES DE QUE ROCKSTAR NORTH ESTÁ TRABAJANDO EN ALGO QUE PODRÍA SER GTA V »**

No, Rockstar ya tiene para este año *L. A. Noire*. Hay quien dice que se anunciará en el próximo E3, pero yo tengo mis dudas. Desde luego no lo esperes antes de finales de 2012. Sí parece más creíble su posible ambientación en Los Ángeles.

También me gustó mucho *Max Payne 2*, y me gustaría poder disfrutar de una tercera parte pronto. ¿Son reales los rumores de que este año ya tendremos la siguiente parte de este juegazo?

Take 2 afirma que siguen adelante con el título, pero de momento no aparece en sus planes de lanzamiento de 2011 y 2012.

Tú que eres tan sabio, ¿me sabrías decir si habrá una segunda parte de *Red Dead Redemption*, ya que la historia del juego te deja con muchas ganas de volver a las andadas? ¿No? ¿Qué me dices, has oído algo sobre esto?

No he oído nada, pero me apuesto lo que quieras a que sí habrá segunda parte. Eso sí, conociendo a Rockstar no será hasta dentro de unos años.

Por último: ¿Crees que valdrá la pena jugar al *Killzone 3* con PS Move? Ya que dicen que el control será poco preciso, y que con el mando tradicional se controlará mejor que con el mando del Move.

Sí puedes jugar aunque es verdad que no es fácil acostumbrarse. Tendrán que mejorar la precisión en el futuro.

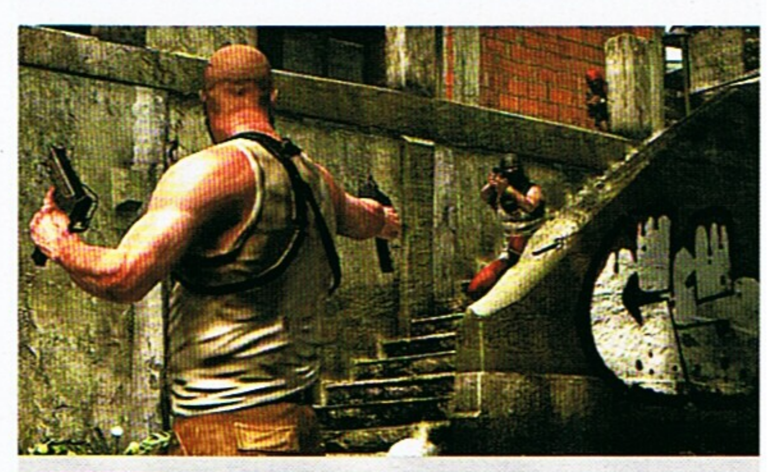
Ernest Martínez

En busca de mangas y anime

@ Hola Yen, felicidades por hacer la mejor revista del mundo. Un saludo a todo el equipo, sobre todo a Manuel por dirigir un equipo tan estupendo y especialmente a David porque me encanta su libro. Me dejo de rollos y ahí van mis preguntillas:

Soy fanático del grupo Pearl Jam ¿Saldrá algún día un *Rock Band: Pearl Jam*?

Visto lo que ha ocurrido con *Guitar Hero*, no creo que los



MAX PAYNE 3, la continuación de la conocida saga de acción, sigue sin ofrecer noticias. No aparece en los planes de Take 2 de 2011 y 2012, pero ellos insisten en que sigue en desarrollo y no se ha cancelado. Seguiremos esperando.

próximos *Rock Band* se dediquen solo a un grupo. No sería rentable.

Y la última. ¿Cuáles son las mejores páginas webs (españolas o extranjeras) para comprar merchandising sobre anime y videojuegos?

Uf, hay muchas, echa un vistazo a estas:

www.dreamers.com
www.planetacomic.net
www.sasugabooks.com
www.japanimation.com
www.ekizo.mandarake.co.jp
www.cdjapan.co.jp
www.amazon.co.jp
www.vistoenpantalla.com

Iván Sobral Leiro



KILLZONE 3 también puede ser jugado con Move, incluso con el añadido de un periférico inspirado en las armas Helgast. Es menos preciso que jugar de modo tradicional pero a la vez resulta muy divertido y emocionante.

Los nuevos FF XIII

@ ¡Hola, Yen! Es la primera vez que te escribo aunque os leo desde hace ya casi 10 años, creo. Espero que me puedas solucionar mis dudillas que tengo por ahí sueltas, je, je.

La primera es, ¿sabes algo de *FF vs. XIII*? Últimamente se le da por muerta debido al anuncio del *XIII-2*.

Sí, que parece que será exclusivo de PS3. La revista Famitsu ha publicado algunos detalles en Japón y se podrá manejar hasta 3 personajes a la vez.

¿Qué se sabe en cuanto al lanzamiento de los *Resident Evil* y juegos como *Xenosaga* a la Store europea? ¿Si me hago una cuenta en la Store de EEUU y me bajo estos juegos se verán bien? ¿O también hay región lock en este tema?

Sí que puedes, pero tienes que hacerlo creando un usuario nuevo. Es decir, tener otra cuenta con la que solo podrás jugar a los juegos que compres allí.

¿Qué próximos lanzamientos en cuanto a rol se acercan?

Pues además de los *Final Fantasy* que has mencionado, acaba de salir *Dragon Age II*, y este año llegarán *Skyrim, Mass Effect 3* y *El Señor de los Anillos: La Guerra del Norte*.

¿Se sabe algo de la fecha de lanzamiento del *Ocarina of Time* para 3DS?

Será este año, pero no hay



FINAL FANTASY XIII 2 llegará a PS3 y 360 el próximo invierno, lo que ha disparado los rumores sobre *Final Fantasy vs XIII*. El último es que parece que será exclusivo de PlayStation 3. De la fecha no se sabe absolutamente nada.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA GUERRA DEL NORTE sigue ofreciendo buenas noticias antes de su desembarco en PS3 y 360 este año. Sus modos cooperativos, tanto online como offline y su línea argumental prometen.

fecha concreta.

Por ultimo, ¡ayúdame a elegir, por favor! ¿*Fallout New Vegas*, *Mass Effect 2*, *Dragon Age* o *Demon's Souls*?

No son las mismas propuestas ni experiencias, pero *Mass Effect 2* y *Dragon Age* están a un nivel muy alto.

Álvaro Entrena

Dudas sobre Resident Evil

@Hola Yen. Soy un jugón de la vieja guardia, he tenido la suerte de tener un padre jugón que me compró desde la Atari 2600 hasta la Mega Drive, y por supuesto también me compraba vuestra revista desde el número uno. Es la primera vez que te escribo y me gustaría que echases un poco de luz sobre alguna duda que tengo.

¿Sabes si Capcom sacará el juego de *Mercenaries* de la 3DS en otras plataformas? Creo que estaria bien ya que ese maldito minijuego engancha bastante.

No han dicho nada de momento. No es descartable del todo.

¿Sacarán los primeros *Resident Evil* en Playstation Store?

Como ya he dicho en otras ocasiones, están disponibles en las PS Store de USA y Japón. Puedes hacerte una cuenta y conseguirlos... o esperar a que los traigan a la PS Store europea.

¿Se sabe algo de *Resident Evil 6*? Un saludo a toda la redacción y enhorabuena por la revista.

Gracias. No se sabe nada. Ojalá en el E3 nos den una alegría.

Luis Fernando Fernández

The Last Story no llega aquí

@Konbanwa YEN-SID! Soy un gran admirador tuyo, y no pararé hasta saber quien eres... pero hasta entonces sigue mostrándonos partes de tu cuerpo en cada número. Bueno, aquí va mi pregunta

Oí que *The Last Story* iba a salir en España, luego oí que tardaría más porque tenían que traducirlo y ahora oigo que dicen que es complicado que salga... ¿es eso cierto? Gracias Yen! espero que me lo publiquéis.

Efectivamente Nintendo ha reconocido que no tiene planes de lanzar el juego en Occidente debido a la complejidad de la traducción en los diferentes idiomas. No significa que hayan descartado definitivamente su salida, pero desde luego no va a ser posible que lo veamos en un futuro cercano.

Miguel Tarín

El fracaso de Enslaved

@Hola, Yen. El año pasado salió el juegazo *Enslaved: Oddysey To The West*. La pregunta es...

¿POR QUÉ RAYOS FRACASÓ EN VENTAS? Sus creadores ya dijeron que lo sacaron en mal momento, pero qué le pasa a la gente, que un juego así es imprescindible, como *Beyond Good And Evil*, uno de los mejores juegos de la historia que debería haber triunfado. Espero que Ubisoft esté desarrollando su secuela y se venda mucho la versión HD. Me preocupa que una obra maestra fracase. Al menos, sus creadores deben saber que los pocos que lo apreciamos quedamos maravillados con tal obra que tuvimos el gusto de jugar.

No es fácil saber por qué un juego no tiene éxito. *Enslaved* estaba muy bien hecho, pero es cierto que resultaba muy corto. También es verdad que en Namco afirman que la fecha de lanzamiento no fue la más adecuada, ya que en navidades se acumulan muchos juegos importantes y es complicado destacar sin una gran campaña. La calidad del juego importa, pero también las circunstancias.

Cristian Evans



THE LAST STORY, el juego de rol que Sakaguchi (creador de *Final Fantasy*) está desarrollando para Wii, no va a llegar de momento a Europa. la complejidad de traducirlo a todos los idiomas es la razón que ha dado Nintendo.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Buenas equipo de Hobby, quería saber si los juegos que saldrán en 3D se verán también en 3D con una tele normal aunque sea con las gafas. También quería saber si un juego en 3D con tele en 3D se vería también bien o demasiado 3D no funcionase, espero una respuesta y una camiseta que ya la conseguiré algún día xD, ja, ja, gracias. ¡¡cuidenseee!!

Yen: A ver, la cuestión es que si te pones una gafas en 3D con una tele sin 3D podrás ver 3D solo en tu mente 3D, pero si tienes una tele 3D y gafas en 3D tanto en tu mente 3D como en la vida en 3D todo será 3D ¿Lo pillas?.

@¡No muestres tu cara, Yen! ¿Qué harán las fans que te idolatran si no pueden imaginarte con la cara de George Clooney?

Yen: ¿Clooney? Ese parece un Orco comparado con mi rostro de Adonis...



Esta vez sí... ¡Te he pillado Mr.Yen, eres Daniel Quesada! ¡Y tengo pruebas! Después de horas de trabajo de investigación revisando la Hobby Consolas número... (lo siento mi hermano se comió la zona del número de revista), con portada de un Helghast ártico de Killzone 3 aparece un trozo de tu cuerpo, con unos pantalones vaqueros y unas zapatillas grises justo como iba vestido Daniel Quesada en el E3. Siento desvelar el secreto por segunda vez pero estoy tan decidido que soy capaz de crearme facebook y crear una página de "Daniel Quesada es Yen".

Yen: Buen intento... pero te equivocas. Lo que ocurre es que de vez en cuando le presto ropa a Dani, porque le gusta mi estilo.

[1994-1995]

Época de transición

Las nuevas consolas no paraban de sucederse en estos años. Nosotros respondimos con constantes lavados de cara a nuestras secciones, nuevos redactores en nuestras filas... Una nueva generación se acercaba.



Nº 40 Enero 1995
Los polígonos ganaban terreno poco a poco a los gráficos "planos". *Virtua Fighter* abanderaba la lucha 3D.

En los años anteriores la situación estaba clara: o tenías una consola de Sega o tenías una de Nintendo. El resto de plataformas, como Neo-Geo, eran minoritarias. Pero a medida que avanzaba 1994, los datos sobre nuevos formatos se multiplicaban: consolas que funcionaban con CD, gráficos 3D capaces de "reproducir" la realidad... Nosotros teníamos que mostraros ese futuro, pero a la vez analizábamos juegos para unas consolas de 16 bits en el cénit de su capacidad técnica.

→LA REVISTA TAMBIÉN CAMBIABA. A la derecha tenéis algunas muestras de las nuevas secciones que creamos, aunque hubo muchas más: Hobby Sports o HC News fueron algunas, además de originales concursos (de diseñar videojuegos, de rap... ¡hasta tuvimos una "lotería consolera"!). En ciertos números incluimos suplementos de futbol (el Mundial 94 estaba de moda), *Street Fighter* o los Picapiedra.

Así pues, era una etapa en la que los cada vez más rápidos cambios tecnológicos nos invitaban a experimentar con nuevas fórmulas, nunca antes vistas en una revista de videojuegos. Al acabar 1995 rematamos la faena con un rediseño total. Pero eso, como suele decirse, es otra historia...



Nº 37 Octubre 1994
MD 32X era un primer paso hacia la nueva generación. Nos moló tanto que fue la primera consola en protagonizar portada.



Nº 45 Junio 1995
La lucha era lo más en la época de las 16 bits. Vimos sus apuestas en este reportaje. De regalo, la primera imagen de Nintendo 64.



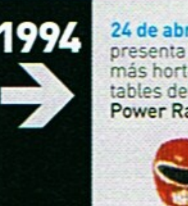
Nº 51 Diciembre 1995
Los tiempos cambiaban y nosotros nos adaptamos a ellos. Remodelamos toda la revista y modernizamos el logotipo de Hobby.



¿QUÉ PASÓ EN EL MUNDO

1994 →

24 de abril Telecinco presenta a los héroes más horteras y rentables del año: los **Power Rangers.**




1 de mayo **Ayrton Senna**, padrino de *S. Monaco GP II*, muere en un accidente de coche.





Junio Se celebra el **Mundial de Fútbol de EE.UU.** ¡Todavía nos acordamos del codazo de Tassotti a Luis Enrique en cuartos!



Julio Comienza el programa Genio y Figura. Todo el país imita al gran **Chiquito de la Calzada.**



1 de octubre Antena 3 estrena **Scavengers**, un casposo concurso de ciencia-ficción para mayor gloria del campechano Bertín Osborne.



24 de octubre Muere **Raul Julia**, Bison en Street Fighter y Gómez en La Fam. Addams.



Cuqui Sandoval. 15 años. (Albacete)

Nº 30 Marzo 1994

La antepasada de los foros

En la sección Tribuna Abierta os dábamos la oportunidad de que opinarais sobre los temas más candentes del momento. También añadimos el apartado Contrapunto, para que os respondierais unos a otros. Allí pudimos leer cartas que aún se recuerdan, como las de la "pija" familia Sandoval.

Nº 32 Mayo 1994

Oteando el futuro

La tecnología iba a dar un salto de gigante con las consolas de 32 bits, así que creamos la sección Hi-Tech para hablar de los formatos más punteros del momento. Tal fue nuestra apuesta, que después creamos una revista con ese nombre y un enfoque más serio que el de Hobby. Quizá corrimos demasiado, porque solo duró 7 números.





Nº 33 Junio 1994

¡Recreativas al poder!

Hace tiempo que esa época acabó, pero años atrás las máquinas recreativas marcaban el máximo de calidad en los juegos. Las consolas aspiraban a reproducir lo que ellas nos ofrecían en los salones recreativos. En la Arcade Show mostrábamos las máquinas más impactantes y un "top" con las mejores del momento.

Nº 39 Diciembre 1994

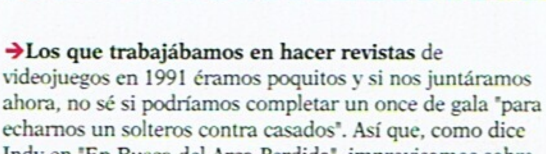
Nuestro primer 99

Muchos tendréis este análisis grabado a fuego en vuestra retina. *Donkey Kong Country* para Super Nintendo nos dejó tan boquiabiertos con sus capacidades técnicas (sus gráficos pre-renderizados parecían cosa del futuro) que fue el primer juego en llevarse un 99 de nota final. Su tercera parte también alcanzó esa misma nota.



EL TESTIMONIO

Junio de 1991...



Por José Luis Sanz

Coordinador de Hobby News.
En 1991 era redactor de Hobby Consolas.

Los que trabajábamos en hacer revistas de videojuegos en 1991 éramos poquitos y si nos juntáramos ahora, no sé si podríamos completar un once de gala "para echarnos un solteros contra casados". Así que, como dice Indy en "En Busca del Arca Perdida", improvisamos sobre la marcha. Y es que, ¿cómo se hace una revista de consolas cuando nadie ha hecho (en España) una?

El primer número de Hobby Consolas llegó a los quioscos en octubre de 1991 y arrasó. Agotamos. Vendimos a espuertas y a los pocos números (el cuarto, si no recuerdo mal), pasamos de apenas cien páginas a más de ciento ochenta. ¡No había sitio para tanta publicidad! Entonces pensábamos que el concurso en el que sorteábamos 1.000 Game Boy había sido la clave. Pero no. Pasaron los meses sin regalar consolas y seguíamos vendiendo cada vez más.

No teníamos ni idea del éxito que iba a tener, si os soy sincero. Y menos todavía, de lo crucial que llegaría a ser en los años siguientes para el panorama de los videojuegos en España. Como tampoco teníamos ni idea de que secciones creadas casi en el día del cierre de aquel primer número, como El Sensor, fueran a aguantar 20 años (qué dibujo más feo le pusimos... ¡¡era mío!!). O que la identidad de Yen llegara a ser un misterio tan insondable como el de la Santísima Trinidad. O que J.L. Skywalker quedara impreso en sus páginas cuando en realidad quería llamarme J.L. Spielberg... pero no me dejaron.

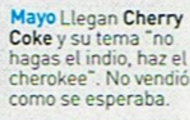
En Hobby Press fuimos unos adelantados porque no usbamos cúter, ni pegamentos reposicionables, ni fotocomposiciones. Teníamos Macintosh y a maquetar con ellos le llamaban "autoedición". Había un Photoshop muy arcaico, discos de 40 MB por cara, un DAT para guardar revistas y cientos de diapositivas que debíamos escanear para meterlas en las cajas de las imágenes... ¡todo muy arcaico!

Lo que se llevaba la palma eran los textos. En un PC de 4MHz y pantalla de fósforo verde (sin disco duro ni Windows) teníamos que escribir en un simulacro de procesador de textos. Como Internet y el email eran conceptos desconocidos para la humanidad, para pasar los artículos a los maquetadores debíamos grabarlos en discos de 3'1/5" y convertirlos a un formato que no nos cambiara los acentos y caracteres. Todavía recuerdo cómo se llamaba el programa. Algo así como "txt to tmc". Y a pesar de los límites de la época, Hobby Consolas se colocó líder en ventas... ¡hasta hoy! Así que, ¡feliz cumpleaños!

95

13 de enero TVE estrena **Carmen Sandiego**, un concurso educativo basado en el videojuego.

24 de marzo Se estrena **Street Fighter: La Última Batalla**. El horror...



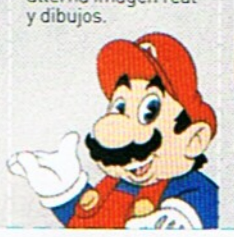
Mayo Llegan **Cherry Coke** y su tema "no hagas el indio, haz el cherokee". No vendió como se esperaba.



24 de agosto Se lanza **Windows 95** y con él nace el Internet Explorer. El ciberespacio se vuelve popular.

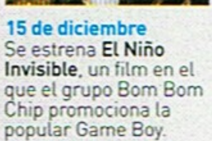


Octubre Telecinco emite **The S. Mario Bros. Show**, que alterna imagen real y dibujos.





15 de diciembre Se estrena **El Niño Invisible**, un film en el que el grupo Bom Bom Chip promociona la popular Game Boy.



15 de diciembre Se acuerda la creación de una moneda común para Europa, **el euro**. Aún tardaría en llegar...



LAS CONSOLAS

La batalla de los 16 bits

El ocio doméstico se hacía mayor. Las nuevas consolas buscaban asombrar a todos con paletas de colores, "sprites" simultáneos, canales de sonido... Pero la verdadera guerra estaba en las franquicias que cada una pudo atrapar.



Compañía **Sega**
Lanzamiento **1990**
Precio **19.900 pesetas (con *Sonic* incluido).**



Compañía **Nintendo**
Lanzamiento **1992**
Precio **17.900 pesetas (consola y un mando).**

Super Nintendo La evolución de la clásica NES fue toda una revolución: manejaba sonidos y sprites cristalinos, virguerías técnicas como el famoso Modo 7 o los cartuchos con Chip Super FX... Y juegos tan inolvidables como los *Super Mario World*, *F-Zero* o *Super Metroid*. La consola más puntera de la época.

Mega Drive Fue la primera consola de 16 bits en llegar y en nuestro país dejó una profunda huella: primero se vendía como una recreativa en casa a precio asequible. Después, sagas como *Sonic*, *Streets of Rage*, *Shinobi* o los juegos Disney dieron personalidad a la consola. A pesar de ser inferior técnicamente a Super Nintendo, se mantuvo en la cresta de la ola hasta bien entrado 1996.



MEGA CD 32X ¿Con el lector Mega CD y el adaptador 32X, Mega Drive sería tan poderosa como Saturn? ¡Qué va! Decepcionó en lo técnico y, con esos precios, no vendió "na".



TURBOGRAFX Su destino fue injusto: tenía un buen hardware y catálogo de juegos (¡aúpa, *BC Kid*!), pero la distribución y las ventas no acompañaron.



NEO-GEO Era mucho más potente tecnológicamente que sus coetáneas. Eso, claro, tenía un precio: sus juegos más baratos costaban 20.000 pesetas del ala.

EL PALABRO

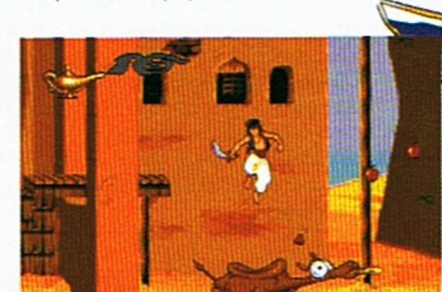
Las **"Infopistas"** eran un sinónimo de modernidad en esos años. En realidad, era una forma de referirse a ordenadores conectados entre sí, lo que terminaría siendo Internet. Nos encantaba usar tecnicismos hoy menos comunes, como **"point sampling"** o **"anti aliasing"**.

LOS JUEGOS

Más allá del arcade

Con las potentes consolas de 16 bits, ya no había que conformarse con malas conversiones de recreativa y simples juegos de disparo. Nuevos géneros empezaban a popularizarse.





¡Salta sin parar! Las consolas actuales miden su potencia y personalidad con aventuras y shooters pero, en los 90, los juegos de plataformas y el carisma de sus héroes eran los baluartes. Sonic y Mario estaban a la cabeza, pero también destacaban Bubsy, Earthworm Jim, los Aladdin, Astérix y compañía...

40 fue, una vez más, la nota más baja de este periodo. Esta vez el "premio" recayó en el aburridísimo *Microcosm* para Mega CD. Le siguen *Rise of the Robots* de Game Gear (55) e *Indiana Jones* de NES (57).



Street Fighter II Arrasó en recreativas, en 1992 se convertiría en una preciada exclusiva para SNES y al acabar 1993 comenzó su andadura por otras consolas. El juego que puso de moda la lucha 2D tuvo dignos rivales como *Fatal Fury*, pero es el único que sigue en lo más alto.





Pasión por el rol Los juegos de rol, comunes hoy día, eran en esos años un tesoro reservado a Japón. Y, si llegaba alguno, estaba en inglés. *Illusion of Time* para SNES o *Story of Thor* en Mega Drive rompieron esa maldición. Empezaba la fiebre por el género.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE ... AR



PÁGINA **124**

BRINK. Cada vez tenemos más claro que las diferencias, en el futuro, se van a resolver a tiros. ¿A quién os vais a unir? ¿A los guardias o a los rebeldes?

PÁGINA **126**

VIRTUA TENNIS 4

¿Revés a una mano o a dos? ¿Pista de hierba o de tierra batida? ¿Mando tradicional o detección de movimientos? Los amantes del tenis van a flipar con todas las opciones que nos ofrece este arcade legendario... ¡que saldrá en todas las consolas!



PÁGINA **128**

HUNTED THE DEMON´S FORGE. En sus inicios, los juegos de rol se resolvían con unas cuantas tiradas de dados. Ahora los hemos cambiado por una buena espada...



PÁGINA **130**

NO MORE HEROES. Peleas originales y descaradas que regresan ¡en HD y con Move!

EN ESTE NÚMERO...

Parece que esta primavera se llevarán los juegos de acción para todos los gustos; desde la guerra más realista a los espadazos con sentido del humor. ¡Seguro que son de nuestra talla!

PlayStation 3

Xbox 360

Wii

EL ARCA ESTÁ EN GUERRA. Vosotros decidís si apoyar la rebelión o si poneros del lado de la ley.

LAS CLAVES



1 **EL ARGUMENTO** nos situará en una ciudad ficticia al borde de una guerra civil. Tendremos que elegir bando y luchar.



2 **EL CONTROL** nos permitirá parapetarnos, saltar, correr, trepar... con tan solo pulsar un botón.



3 **PERSONALIZAR** a nuestro protagonista a tope nos permitirá diferenciarnos de los demás en el modo online.

Mayo | Bethesda | Shoot´em up

BRINK

En el arca de Noé se subieron dos animales de cada especie. En el Arca de *Brink* también tendremos una pareja, ¡pero de revólveres!

EL ÚNICO REFUGIO DE LA HUMANIDAD cuando los glaciares se derritan será el Arca, una ciudad flotante donde viven científicos e intelectuales. Pero el "chollo" se les acabará cuando los desastres medioambientales provoquen que la gente escape de sus ciudades y busque amparo en el Arca, ya que la superpoblación provocará que surjan dos facciones: las fuerzas de seguridad y la resistencia.

Nosotros tendremos que elegir si nos ponemos del lado de la ley o apoyamos a las fuerzas rebeldes, y lo mejor es que podremos jugar cada campaña en solitario, en cooperativo con otros 7 amigos y hasta en modo competitivo para 16 jugadores.

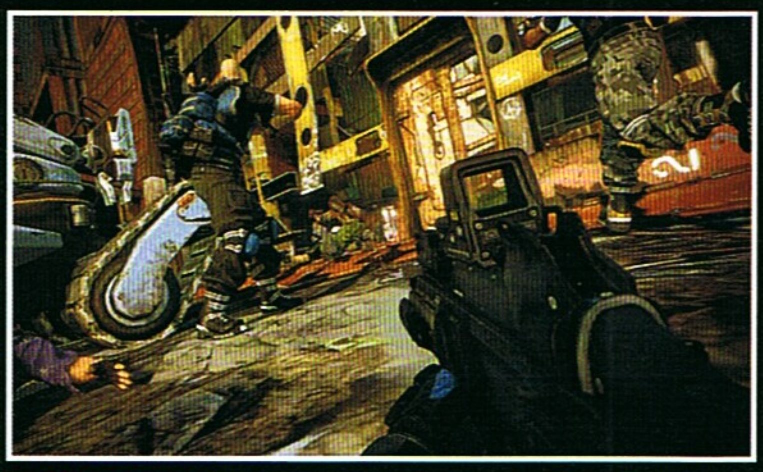
Podremos elegir entre 4 clases distintas, incluso al reaparecer en mitad de un nivel: un soldado, que da munición a los compañeros y usa poderosos explosivos; un ingeniero, que repara objetos y mejora las armas del grupo; un operario, que puede camuflarse entre los enemigos; o un médico, que puede reanimar a los combatientes caídos y mejorar la salud del equipo.

EL DESARROLLO DE LAS MISIONES nos obligará a aprovechar las habilidades de todo el grupo para sobrevivir. El estilo de juego nos permitirá saltar, escalar o superar obstáculos de todo tipo con el uso de un simple botón contextual, lo que hará que los combates sean realmente dinámicos. El resultado será una especie de *Mirror´s Edge* en cuanto a movimientos del personaje, pero dentro de un shoot´em up.

Otro de sus puntos fuertes serán las inmensas opciones de personalización del protagonista. Además de un completo editor de apariencia física (incluidos tatuajes, cicatrices, gordura...) iremos desbloqueando nuevos trajes, mejoras de arma, etc. al cumplir con ciertos desafíos a lo largo de la aventura. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Pinta muy bien, pero habrá que ver si mantiene el ritmo con las horas y si el desarrollo de las misiones no es repetitivo.



NUESTROS ALIADOS serán fundamentales para obtener la victoria. Nos podrán curar, dar munición, ayudar con torretas... además de acabar con los rivales.



LAS ARMAS serán muy variadas, desde ametralladoras o rifles a escopetas. Además podremos añadirles "detallitos" como un lanzagranadas, un silenciador...

¡OJO AL DATO!



Para verdaderos fans...

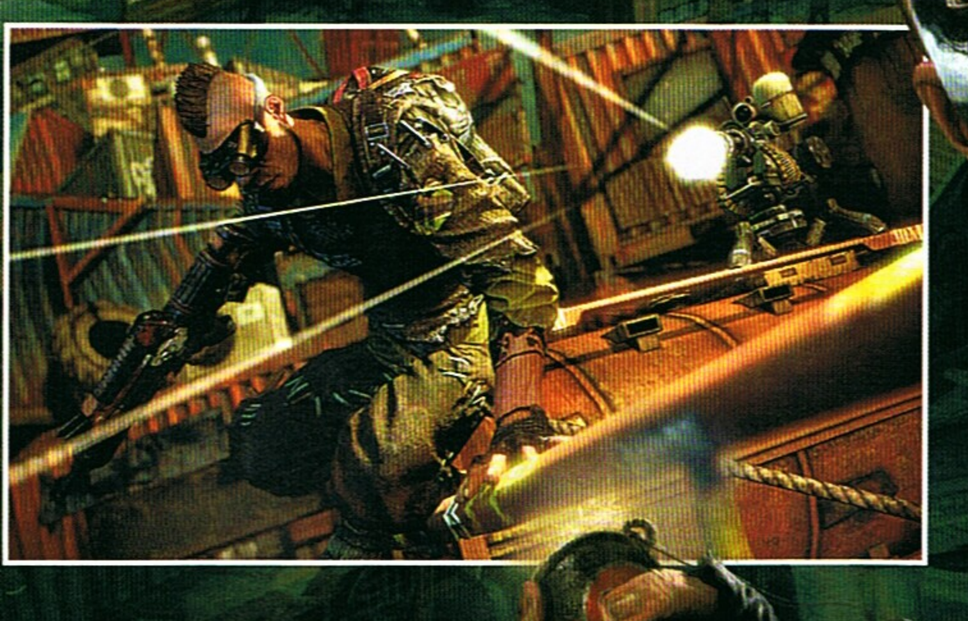
PREMIO PARA LOS QUE LO RESERVEN PRONTO

Los jugadores que reserven *Brink* antes de su salida recibirán un pack con nuevos trajes, tatuajes y armas. Habrá varios set de items distintos, uno basado en *Doom*, otro en *Fallout*, uno de *Spec-Ops* o de *Pshyco*. Todos muy chulos.



LOS COMBATES enfrentarán a dos grupos de ocho jugadores de cada facción. ¡Al ataque!

TOMAREMOS PARTE A TIROS EN LA GUERRA CIVIL QUE ASOLA A EL ARCA



LA CUSTOMIZACIÓN DE LOS PERSONAJES tendrá decenas de posibilidades.

EL TENIS DE ÉLITE volverá en abril a las consolas y además con detección de movimiento.

LAS CLAVES



1 **EL REALISMO** de los tenistas, los estadios y la física de la pelota le dará un espléndido aspecto visual a los partidos.



2 **EL CONTROL** basado en los sistemas de detección de movimiento será muy intuitivo en las 3 versiones.



3 **EL MODO ONLINE** tiene muy buena pinta y parece que será muy efectivo a la hora de encontrar rivales.

Abril **Sega** **Deportivo**

VIRTUA TENNIS 4

Ya podéis ir apartando a un lado la mesa y los sillones, porque con este juego os va a hacer falta mucho espacio en el salón: ¡pretende que se convierta en un verdadero estadio de tenis!

LOS MEJORES TENISTAS DEL MUNDO volverán a darse cita en las pistas de *Virtua Tennis* para coronarse como campeones del mundo. En esta ocasión podremos elegir entre 21 tenistas reales (habrá 7 féminas y 2 jugadores ocultos), que estarán recreados con gran realismo.

El estilo será fiel al tradicional de esta saga, apostando por un juego directo, sin complicaciones y muy adictivo. Lo mismo sucederá con sus modos de juego, que serán los mismos de otros años: el principal será la Carrera, con un aspecto renovado y que nos permitirá crear un jugador para llegar a lo más alto. Para ello usaremos una especie de tablero con casillas que contendrán entrenamientos, encuentros con fans, etc. Los otros modos serán Arcade, Exhibición, Entrenamiento y Juego en grupo (para disfrutar en compañía de los famosos minijuegos), además de la imprescindible opción online.

→ EL CONTROL SERÁ LA GRAN NOVEDAD ESTE AÑO, ya que además del ya conocido de Wii podremos jugar con Move en PS3 y Kinect en Xbox 360. En principio parece que los tres sistemas responderán muy bien y que el movimiento será bastante realista (en el de Microsoft nuestro tenista se desplazará automáticamente).

Salvando las distancias en Wii y la opción de juego en 3D en PS3, las tres versiones serán similares técnicamente e incorporarán una nueva cámara con una visión casi subjetiva del partido.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Lo que hemos probado nos ha gustado mucho, y la detección de movimientos parece que responderá muy bien.



LOS MINIJUEGOS no podían faltar. Serán la forma de ganar prestigio en el Modo Carrera, y también podremos jugarlos con amigos en el modo Juego en Grupo.



LOS JUGADORES mantendrán su propio estilo. La forma de sacar, recibir o hacer el revés será exactamente igual que en la realidad. ¡Mirad el revés de Rafa Nadal!

EL ESTILO ARCADE característico de la saga seguirá presente en aspectos como la estela que deja la bola, aunque también se ha pretendido potenciar el lado más realista del juego. El control usando Move en PS3 y Kinect en 360 será la gran novedad.

ESTE CLÁSICO SE RENUEVA APROVECHANDO MOVE Y KINECT PARA EL CONTROL

FEDERER es uno de los 27 jugadores reales que formarán la plantilla de *Virtua Tennis 4*. Rafa Nadal será el único español.





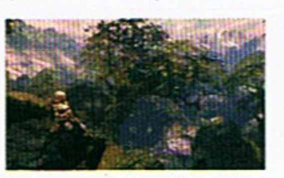
Vuelve el equipo AM3...

UN REGRESO A LOS ORÍGENES

Tras *Virtua Tennis 2009*, la saga retoma las entregas "numeradas" como símbolo de lo que pretende ser un regreso a los comienzos de la saga. De hecho, el equipo de desarrollo vuelve a ser AM3, responsable del original de recreativas.

DOS HÉROES con habilidades únicas tendrán que cooperar para salir adelante en esta aventura.

LAS CLAVES



1 LA AMBIENTACIÓN MEDIEVAL, al estilo de las películas de El Señor de los Anillos, será realmente brutal.



2 EL MODO COOPERATIVO será la auténtica estrella de este título. Colaborar será la base para poder avanzar.



3 LOS JEFES FINALES nos pondrán las cosas muy difíciles. Habrá demonios, esqueletos y más criaturas horripilantes

Junio **Bethesda** **Aventura**

HUNTED THE DEMON'S FORGE

Enfrentarse a espadazo limpio contra horribles criaturas no es plato de buen gusto para nadie. Aunque la cosa mejora bastante si nos acompaña una sexy (y letal) compañera.

LA FANTASÍA MEDIEVAL NO SE DETIENE en nuestras consolas. Bethesda, auténticos expertos en rol, cambiarán en *Hunted* el desarrollo en primera persona propio de juegos como *Fallout* u *Oblivion* por una aventura cooperativa. En ella podremos jugar en el papel de Caddoc (un humano hiper musculado y muy bruto) y de E'lara (una elfa experta con el arco).

Ambos tendrán que ayudarse resolviendo puzles: si jugamos solos, podremos alternar el control entre los dos protagonistas, pero lo mejor será que nos acompañe otro amigo gracias a su modo cooperativo (aunque aún no está confirmado oficialmente, os podemos adelantar que es muy probable que al final sí tenga modo a pantalla partida).

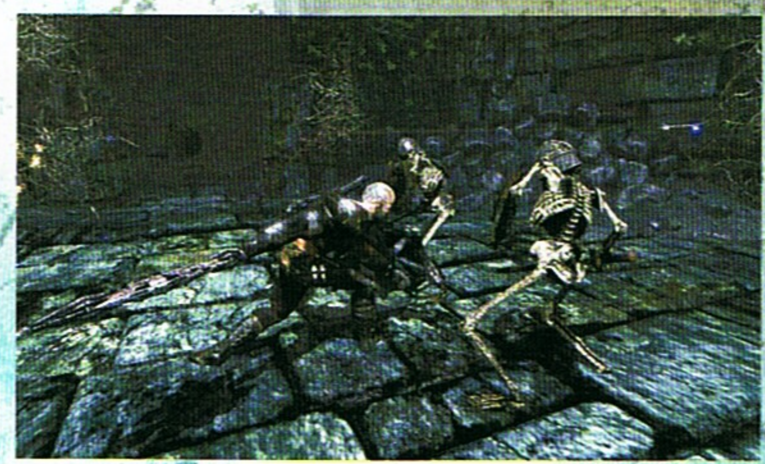
→ EL DESARROLLO MEZCLARÁ ACCIÓN Y PUZLES a partes iguales, aunque también evolucionaremos a los 2 protagonistas como en un juego de rol, aprendiendo nuevos hechizos o habilidades.

Los combates serán muy espectaculares, con personajes de gran tamaño, bien modelados y animados. Mientras que Caddoc será perfecto para lances blandiendo espadas a dos manos, E'lara será ideal para mantener a raya a los enemigos desde lejos gracias a su arco (aunque ambos podrán usar espadas pequeñas y escudos para protegerse). Y además de la aventura, que nos llevará más de 20 horas, habrá un editor de mapas para que las batallas duren tanto como queramos.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Por ahora nos ha gustado, pero habrá que ver si los retos nos mantendrán enganchados, sobre todo durante los puzles.


LA CANTIDAD DE MAGIAS será bastante grande para un juego de acción. Podremos congelar a los enemigos, prenderles fuego, lanzarles rayos,...


LOS ENEMIGOS SERÁN NUMEROSOS... y generosos, porque al acabar con ellos nos dejarán sus escudos y armas. Podremos usarlos, pero no almacenarlos.

LA BELLA E´LARA será una máquina con su arco, aunque también tendrá un buen repertorio de magias y podrá protegerse con el escudo.

LA ACCIÓN CON TINTES ROLEROS SERÁ LA BASE DE HUNTED

CADDOC podrá blandir grandes espadas y además usará hechizos.

¡OJO AL DATO!

Todo un veterano...

BRIAN FARGO DIRIGE ESTE PROYECTO

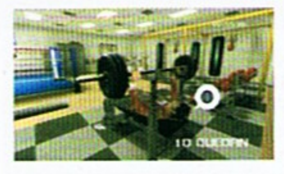
Muchos no le conoceréis por su nombre, pero este desarrollador (fundador de Interplay en 1983) ha creado juegos con mucho renombre, como *Baldur´s Gate* o *Fallout*. Ahora dirige otro estudio, InXile Entertainment, que nos traerá este *Hunted*.

TRAVIS VOLVERÁ con gráficos HD, control en PS Move y ganas de pelea





1 **ACCIÓN A LA JAPONESA** usando la katana en combates que no se cortan un pelo al mostrar litros de sangre en nuestra pantalla.



2 **LA VARIEDAD** en el desarrollo nos llevará a disfrutar de montones de minijuegos (asesinatos, trabajos,...) y explorar la ciudad.

Mayo **Konami** **Acción**

NO MORE HEROES: HEROES' PARADISE

TRAVIS TOUCHDOWN, EL MACARRA PROTAGONISTA de *No More Heroes* en Wii, también empuñará su katana láser en PS3. El juego será un "remake" del original, con gráficos actualizados en alta definición. Además, podremos elegir el tipo de control que más nos guste; con nuestro dual shock, como en la mayoría de juegos, o aprovechando las capacidades de PS Move (muy parecido al control de Wii: perfecto para los combates, pero algo tosco en la exploración). Nuestra misión será llegar a lo más alto del ranking de asesinos de la ciudad, acabando con los 10 estrambóticos rivales que ocupan los primeros puestos.

→EL DESARROLLO COMBINARÁ MOMENTOS DE ACCIÓN plagados de escenas gore (el efecto será realista, no como los píxeles que censuraron la versión de Wii) con montones de minijuegos, como recolectar cocos o cortar el césped. Además, podremos recorrer la ciudad de Santa Destroy a nuestro aire (a lomos de la futurista moto del protagonista o a pie) buscando misiones secundarias, trabajos, encargos de asesinato, objetos coleccionables o mejorando las habilidades de Travis con ejercicios en el gimnasio. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

El sentido del humor y su variado desarrollo volverán con gráficos en HD y control adaptado a Move, pero, ¿será suficiente? En un mes saldremos de dudas.

EL REALISMO será esencial en este "shooter" con modo cooperativo.

■ Abril ■ Codemasters ■ Shoot´em up

OP. FLASHPOINT RED RIVER

LAS CLAVES



1 **EL MULTIJUGADOR COOPERATIVO** para cuatro jugadores será apasionante. Aunque no podremos participar en modos online tipo "versus".



2 **LA SIMULACIÓN** está a años luz de lo que hemos visto en otros "shooter", lo que implica un ritmo más lento... y mucho más peligroso.

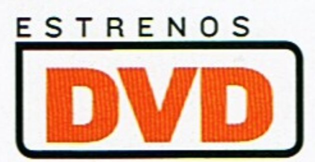
■ **LA TENSIÓN EN ORIENTE MEDIO**, que ocupa las portadas de todos los periódicos, culminará en 2013, con una guerra civil en la pequeña república de Tajikistán. Allí tendrán que intervenir los dos ejércitos más poderosos del mundo: la armada popular China y los marines de los EE.UU. (nuestro bando), en un "shooter" en primera persona en el que tendremos una enorme libertad de acción. Podremos escoger nuestro personaje entre cuatro clases: fusilero, granadero, batidor y fusilero automático... cada uno con unas características específicas, que podremos personalizar y mejorar con la experiencia.

→ **EL ESTILO DE JUEGO SERÁ TAN REAL** como la guerra misma. Mientras nos movemos por un escenario abierto (también aprovechando el apoyo de vehículos), tendremos que coordinar nuestras acciones con el resto de operativos... porque un simple disparo, a una distancia considerable, podría acabar con nosotros. Nuestra mejor arma será la colaboración con otros tres amigos a través de Internet (se podrán unir en cualquier momento de la campaña), lo que nos permitirá actuar como una escuadra real, nada de enfrentarse a lo loco contra decenas de enemigos, en plan "Rambo". HC

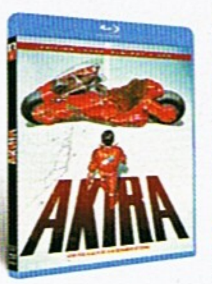
→ PRIMERA IMPRESIÓN

Es el acercamiento más real dentro de los juegos bélicos, no apto para todos los jugadores. Echamos en falta el "versus".

MUCHO MÁS





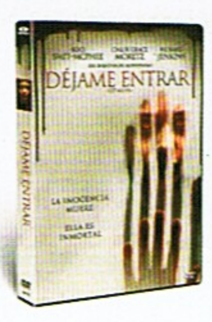


Akira (Blu-ray)

- Género Ciencia ficción
- Protagonistas Tetsuo, Kaneda...
- Director Katsuhiro Otomo
- Precio Blu Ray 24,95 €
- También en DVD 14,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★☆☆☆

ARGUMENTO: En Neo Tokyo se está investigando con humanos que controlen una fuerza llamada energía absoluta, pero el experimento se descontrola cuando un joven llamado Tetsuo despliega unos formidables poderes psíquicos. Solo su amigo Kaneda puede hacerle frente.
EXTRAS DVD: Versión DVD, V.O. con sonido hipersónico, Storyboard... ✶



Déjame entrar

- Género Terror
- Protagonistas Kodi Smit-McPhee, Chloe Moretz, R. Jenkins...
- Director Matt Reeves
- Precio 18 €
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Owen es un chico de 12 años que proviene de una familia disfuncional y es sometido a abusos diarios por un grupo de compañeros de clase. La existencia es difícil para él, pero una noche conocerá a su nueva vecina, una pálida niña que oculta un terrible secreto.
EXTRAS DVD: Audiocomentario del director, Making of, Efectos especiales, Escenas eliminadas, Como se rodó la secuencia "Be me", Tráiler. ✶



The Town
Ciudad de ladrones

- Género Suspense
- Protagonistas Ben Affleck, Rebecca Hall, Jon Hamm...
- Director Ben Affleck
- Precio 17,99 €
- También en Blu Ray 21 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Doug MacRay es un atracador de bancos que vive en Charlestown, un barrio de Boston donde habita la mayor parte de los ladrones de la ciudad. En el último golpe de su banda toman como rehén a la directora de una oficina, y todo peligra cuando descubren que ella también habita en Charlestown.
EXTRAS DVD: Las personas reales de Ciudad de Ladrones, Ben Affleck: El perfil del director y actor ganador de un Oscar. ✶



Foo Fighters

Después de 4 años de silencio, el 12 de abril saldrá a la venta Wasting Light, el séptimo álbum de la banda liderada por Dave Grohl, ex-miembro de Nirvana. Son 11 temas en los que han contado con la colaboración de Krist Novoselic, co-fundador de la mítica banda de Seatle.

- Compañía RCA ■ Precio 9,99 € (iTunes)



LIBROS

Homefront

John Milius, guionista de películas como Apocalypse Now o Conan el Bárbaro, es el de esta novela, que narra los acontecimien previos a lo que podemos jugar en el shoot up de THQ que analizamos en este número

- Editorial Timun Mas ■ Precio 15 €



ESTRENOS

DVD





Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte I.

- Género Fantástica
- Protagonistas Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint...
- Director David Yates
- Precio DVD 17,99 €
- También en Blu Ray 21 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆

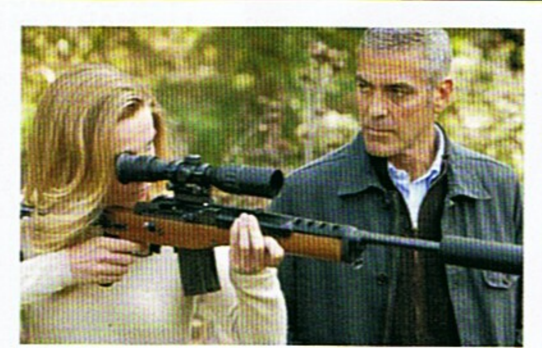
ARGUMENTO: La última entrega de la saga de Harry Potter se divide en dos partes. En esta primera, Harry, Ron y Hermione parten en su peligrosa misión de localizar y destruir los Horrocruxes, la clave de la inmortalidad de Voldemort.
EXTRAS DVD: Detrás de la banda sonora, Escenas adicionales. ✶



El Americano

- Género Suspense
- Protagonistas George Clooney, Violante Placido...
- Director Anton Corbijn
- Precio 20 €
- También en Blu Ray 29,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Jack es un maestro de asesinos que se retira a un pueblo de Italia en espera de hacer su último trabajo. Allí se sorprende a sí mismo trabando amistad con el cura del lugar y teniendo un romance con Clara. Cuando le encargan su próxima misión se ve obligado a salir de las sombras, y puede que esté tentando al destino.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas, Comentarios, Viaje a la redención: como se hizo El Americano. ✶



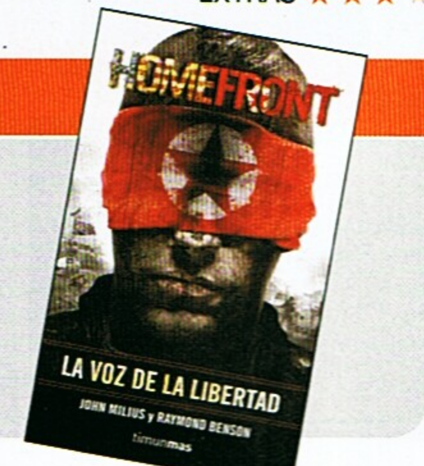
Dr. Slump Volumen I

- Género Comedia
- Protagonistas Arale Norimaki, Sembei Norimaki...
- Director Minoro Okazaki
- Precio 39,95 €
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: En el pueblo de Villa Pingüino, el inventor Sembei ha terminado su mayor creación: Arale, una robot alocada y de fuerza increíble. Pero hay muchos otros habitantes estrafalarios en el pueblo... Este DVD incluye 12 capítulos del anime basado en el genial manga de Akira Toriyama, restaurado y en versión íntegra.
EXTRAS DVD: Canta el opening y el ending, Bocetos originales, Pinta y colorea, Libreto Ilustrado... ✶



CINE

Invasión a la Tierra

Después de años de avistamientos, la Tierra es atacada por unas fuerzas alienígenas. Los Angeles se convierte en el último bastión de la humanidad, y un sargento de la Marina y su división se convierten en la primera línea de combate frente a los invasores.

- Productora Sony Pictures
- Estreno 1 de abril



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



◀ SI ALGUNA PIEZA NO ENCAJA, ¡BÉBETELA!

Sabíamos que después de jugar a *Tetris* acababas viendo piezas hasta en la sopa, pero con esta taza las veréis en el café, porque está decorada con los bloques del mítico puzzle.

Más información en: www.thinkgeek.com

Precio: 9,50 €

LISTO PARA LA TORMENTA DE BALAS ▶

Como podéis leer en la sección de novedades, *Bulletstorm* se ha convertido en una de las sorpresas de la temporada. Grayson Hunt es su protagonista, y se ha hecho tan famoso que ya tiene su propia figura articulada.

Más información en: www.vistoenpantalla.com

Precio: 19,65 €



◀ ES LA HORA DE LUCHAR CON HULK

Las combates de *Marvel vs Capcom 3* puede que le hagan perder la noción del tiempo a más de uno, así que no os vendrá mal un reloj de pulsera como este, que está decorado con una imagen de Hulk de la línea "Marvel Extreme".

Más información en: www.skynet-shop.com

Precio: 29,95 €



◀ LA AMENAZA DE LOS PÍXELES

En alguna otra ocasión ya os hemos mostrado pegatinas para decorar la pared de vuestra casa, pero ahora os mostramos una nueva opción, pensada para los amantes de lo retro. Cada paquete incluye 20 pegatinas.

Más información en: www.4frags.com

Precio: 33 €

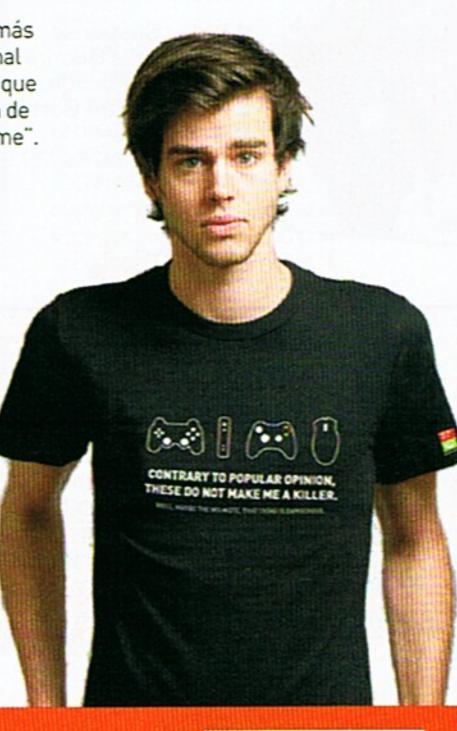


ORGULLOSO DE SER UN JUGÓN ▶

Si estáis hartos de la imagen negativa de los videojuegos, esta es vuestra camiseta. En el pecho, junto a los mandos, se lee: "Al contrario de la opinión popular, esto no me convierte en un asesino".

Más información en: http://insertcoinclothing.com

Precio: 25 €

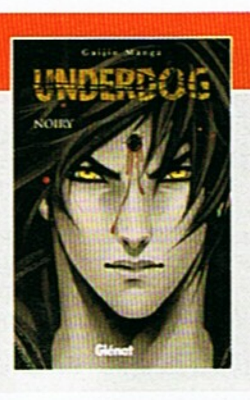


MANGA Y CÓMIC

Underdog

Glénat inicia con Underdog la línea Gaijin, en la que se incluyen mangas creados por españoles. Su protagonista es un agente especial que regresa de la muerte para vengarse de quien le disparó.

Publicado por: Glénat
Precio: 7,95 €



Ultimate Thor

El español Carlos Pacheco toma los lápices para contar el origen del poderoso Thor, desde el mismísimo Ragnarok, mucho antes de que existieran los Ultimates.

Publicado por: Panini
Precio: 13,95 €



EL MES QUE VIENE

La nueva Lara se acerca

Y gracias a nuestro reportaje exclusivo, pronto descubriréis cómo se las gasta en **TOMB RAIDER**, el renacimiento de la saga para PS3 y Xbox 360.

¡Y NO TE PIERDAS LOS RESULTADOS DE LOS MEJORES DE 2010!

Y ADEMÁS, LA MEJOR INFORMACIÓN DE...



MORTAL KOMBAT Las peleas más salvajes se cuelan en la revista. ¡Poneos a cubierto!



SHADOWS OF THE DAMNED ¡Así es lo nuevo de los creadores de *RE 4* y *No More Heroes*!

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios ajenos a nuestra voluntad.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez , Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apinito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 05/2011

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

